



Le Magazine Officiel Xbox

www.xboxmag.fr

**30** pages de tests

- > Jade Empire
- > Forza Motorsport
- > Doom 3
- > Unreal Championship 2
- > Midnight Club 3...

**En exclusivité !**

Nous avons mis la main sur :

- > GTA San Andreas
- > Half-Life 2
- > Burnout 4
- > 187 : Ride or Die

**Soluce**

Splinter Cell : Chaos Theory

Évitez la 3<sup>e</sup> Guerre mondiale en quelques coups de pad.

**Sur le DVD**

**8** démos jouables

- > Pariah
- > Juiced
- > Robots
- > Pirates!
- > TimeSplitters : Future Perfect
- > Forza Motorsport
- > Area 51
- > Mercenaries

Dossier exclusif !

# FAIRCRY

## INSTINCTS



**OFFICIEL  
JOUABLE  
EXCLUSIF**

**Vous n'allez pas en croire vos yeux !**

T 05279 - 41 - F: 9,00 €



**future**  
france  
Made with passion  
Mai 2005  
NUMÉRO 41



**JE L'AI CONÇUE DANS SES  
MOINDRES DÉTAILS.  
TU PENSES QUE TU PEUX ME BATTRE ?**



Dans Forza Motorsport™, tu peux à la fois concevoir et piloter ton bolide. Plus de 230 voitures de course parmi les plus puissantes. Des possibilités infinies de customisation. Des outils pour atteindre la perfection. Le Xbox Live™ pour prendre le monde entier de vitesse. Et tes concurrents ne verront rien d'autre que ton pare-choc arrière. Parce que dans ce monde...

**TU ES CE QUE TU PILOTES.**



Fonce sur [www.fmc.tv](http://www.fmc.tv)



It's good to play together™





**LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX**  
101/109, rue Jean-Jaurès  
92300 Levallois-Perret  
Téléphone : 33 (0) 1 41 27 38 38  
Fax : 33 (0) 1 41 27 38 00 (Administration)

**Numéro 41 - Mai 2005**

Le Magazine Officiel Xbox est édité par Future France

SAS au capital de 3 995 378 €

Immatriculée au RCS de Nanterre B 389 330 417

**Siège social :** 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret

**Tél. :** 01 41 27 38 38 - **Fax :** 01 41 27 38 39

**Présidente du Directoire et représentante légale :** Saghi Zaïmi

**Directrice Générale - Finance et Administration :** Jane Wray

**Principal actionnaire :** Future Holdings Limited 2002

**Directrice de la publication :** Saghi Zaïmi

**Directeur éditorial :** Cyrille Testier

**Directeur du magazine :** Vincent Alexandre

**Directrice Marketing & Commercial :** Saghi Zaïmi

**Directeur Commercial Publicité :** Jérôme Adam

**Chef de studio :** Vincent Meyrier

Tous droits de reproduction réservés.

**Numéro ISSN :** 1633-1819 - **Prix unitaire :** 9 €

**Date de parution :** 21 avril 2005. **Dépôt légal :** à parution

#### ABONNEMENTS

ABOCOM - 26, bd Paul Vaillant-Couturier 94851 Ivry-sur-Seine CEDEX

**Tél. :** 01 46 72 50 89 - **Fax :** 01 49 60 10 55 - **E-mail :** futurenet@abocom.fr

**Tarif France 1 an :** 90 € - **13 numéros :** 98 € - **Étranger :** nous consulter

#### VENTE AU NUMÉRO

Anciens numéros : 01 46 72 50 89

**Imprimé par :** Didier Québecor, 77000 Mary-sur-Marne

**Distribution :** Transport Presse

#### RÉDACTION

**Rédacteur en Chef :** Cyril Bénébi

**Chef de rubrique tests :** Frédéric Brunet

**Chef de rubrique actus :** Stéphane Rakotondrainibe

**Première secrétaire de rédaction :** Katia Mattioli

**Premier maquettiste :** Yann Pesenti

**Photographe :** Benoît Moyen

**Ont collaboré à ce numéro :** Fabrice Colin, Cédric Devoyon,

Fabien Dupressoir, Thomas Huguet, Julien Lemarchal, Graziella Marie,

Jean-François Mariotti, Cédric Melon, Samuel Pelmar, Florian Viel.

#### PUBLICITÉ

**Directeur de clientèle :** Vincent Saulnier (34 59)

**Directrice de publicité :** Sidonie Collet (44 89)

**Chef de publicité :** Benoît Mazon (38 66)

**Directeur de publicité hors capif :** Yann de Montdidier (38 11)

**Chef de publicité hors capif :** Charles Antonietti (34 57)

**Responsable trafic :** M. Edouard (38 12, maguy.edouard@futurenet.fr)

**Assistante de publicité :** R. Nguyen (38 13, regine.nguyen@futurenet.fr)

**Téléphone :** 01 41 27 38 38 - **Fax :** 01 41 27 64 70

#### DIFFUSION

**Directrice de la diffusion :** Florence Lourier

**Responsable abonnements :** Valérie Bardon (66 43)

**Chef de produit Vente au numéro :** Aude Leborgne (66 03)

#### FABRICATION

**Responsable de la fabrication :** Jacqueline Galante

**Chargés de la fabrication :** Alexandra Millet (38 28),

Solenn De Clercq (33 50), Guillaume Launay (38 70).

Ce numéro comprend un DVD gratuit qui ne peut être vendu séparément.

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans le Magazine Officiel Xbox est interdite sans accord écrit de la société Future France. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés au Magazine Officiel Xbox publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire.

"Xbox and the Xbox logo are either trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. The Official Xbox Magazine is published under license from Microsoft. The Official Xbox Magazine is an independent publication not affiliated with Microsoft Corporation."



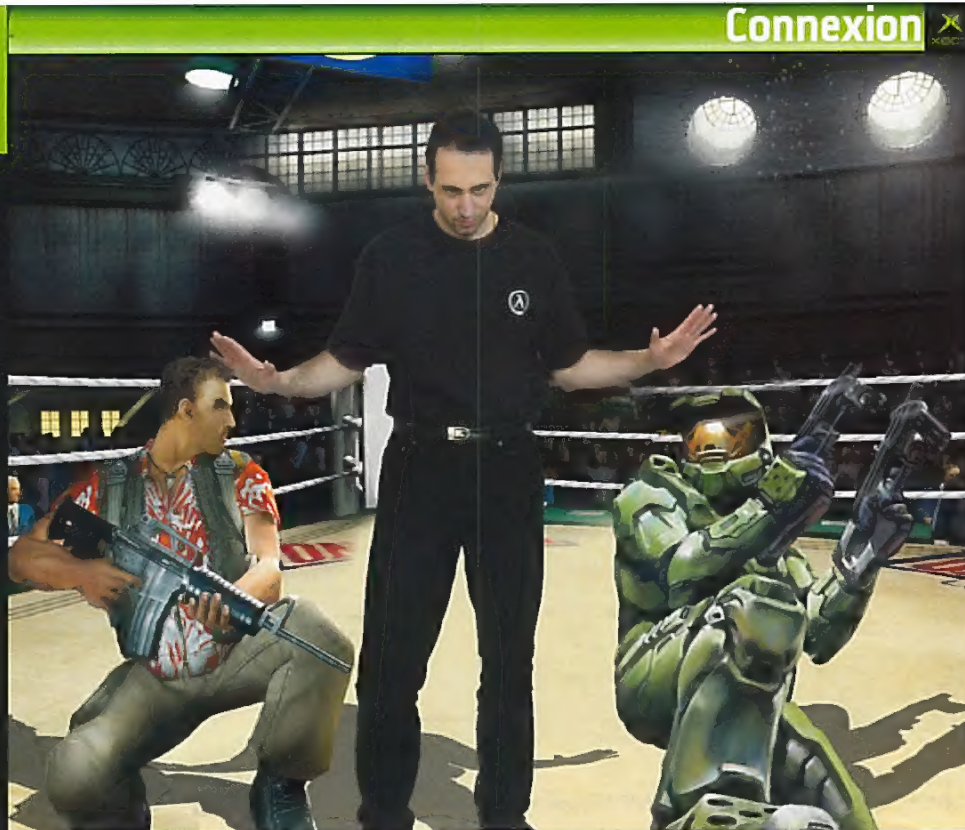
Future France est une filiale du groupe The Future Network PLC. The Future Network PLC a pour mission de répondre aux besoins d'informations de personnes qui partagent une même passion.

Notre but est de la satisfaire en créant des magazines et des sites Internet offrant une information de qualité et des conseils pour gagner du temps et de l'argent, mais aussi un réel plaisir de lecture ou de navigation. Cette stratégie simple a contribué à faire de notre entreprise l'un des groupes de presse dont la croissance est la plus forte dans le monde. The Future Network PLC publie aujourd'hui plus de 90 magazines en France, Italie, Grande-Bretagne et aux États-Unis, 20 sites Web et plusieurs réseaux Internet. Le Groupe accorde également une licence à 80 magazines dans 28 pays. The Future Network est une société cotée à la Bourse de Londres. (Code : FNET)

**www.thefuturenetwork.plc.co.uk**

**Imprimé en France - Printed in France**

Le Magazine Officiel Xbox est une marque déposée.



# Best of the best

Le jeu vidéo, c'est un peu comme la haute couture. À chaque époque, des modes se détachent, des couleurs prédominent, des genres tombent en désuétude et d'autres reviennent sur le devant de la scène. L'émergence de la Xbox dans le monde des loisirs interactifs et de son héraut *Halo* a sans aucun conteste initié celle du jeu de tir à la première personne sur console. Quand on pense FPS (First Person Shooter), quand on pense Doom-like, on pense aujourd'hui Xbox. Tous les titres majeurs de la catégorie sont ou vont être disponibles sous peu sur votre boîte noire préférée. Pour preuve ce numéro contenant les premières images Xbox d'*Half-life 2*, les tests d'*Unreal Championship 2* et *Doom 3* arrivés directement des Enfers ; la demo de *Pariah*, un petit nouveau qui tente de se faire une place parmi les mastodontes, et surtout nos toutes premières impressions sur *Far Cry Instincts*, l'adaptation du meilleur jeu de l'année sur PC. Et pour être honnêtes, si les versions micro de *Doom 3* ou même *Half-life 2* nous ont laissé un petit goût d'inachevé, *Far Cry* nous a scotchés des heures derrière l'écran, planqués dans un buisson, la transpiration au front. On pensait avoir tout vu et tout vécu avec la série *Halo*, mais il faut avouer que dans son genre, peut-être moins épique et moins spectaculaire, le titre d'Ubisoft s'est vite imposé comme la nouvelle référence historique avec son ambiance unique. Autant dire que cette version aux *Instincts* bestiaux remixée spécifiquement pour la console nous excite au plus haut point, d'autant qu'elle devrait apporter son lot de nouveautés. Master Chief a enfin trouvé une concurrence à sa mesure. Il fallait au moins ça pour motiver comme il se doit les créateurs de son prochain épisode...

*Cyril Bénébi*

**Rédacteur en Chef**  
Magazine Officiel Xbox



## Officiel

Des infos parfaitement fiables, recoupées et vérifiées.

## Jouable

La seule possibilité d'essayer les jeux Xbox avant de les acheter.

## Exclusif

La primeur de certaines annonces, des scoops, des images vues nulle part ailleurs.





**GTA SAN ANDREAS** Xclusif P8  
Baptiste a hébar la version Xbox en développement !



**FORZA MOTORSPORT** Xpertise P56  
Il laisse sur place la concurrence.



## Sommaire Le Magazine Officiel Xbox 41



**FAR CRY INSTINCTS** Xfiles P32  
Bienvenue dans la jungle !



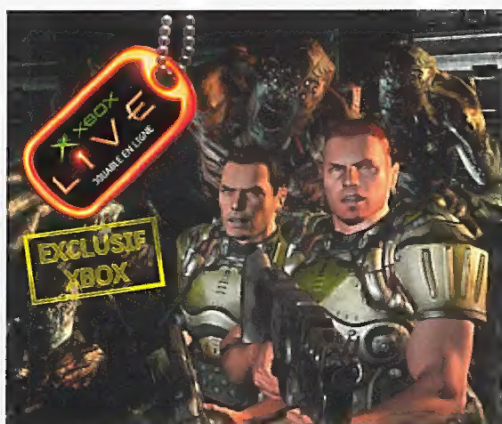
↑ **HALF-LIFE 2** Xclusif P12  
Les premières images Xbox en exclusivité !



↑ **GANGSTERS VS. GANGSTAS** Xfiles P38  
Le crime va payer.







↑ DOOM 3 **Xpertise P66**  
N'ayez pas peur...



↑ SPLINTER CELL : CHAOS THEORY **Rayons X P96**  
Les ombres peuvent vous trahir mais pas notre soluce.



JADE EMPIRE **Xpertise P48**  
Bien plus fort que Tigre et Dragon !

# Play:More

## SOMMAIRE



### DÉMOS JOUABLES

Pariah  
Juiced  
Robots  
Pirates!  
Forza Motorsport  
TimesSplitters :  
Future Perfect  
Area 51  
Mercenaries

### VIDÉOS EXCLUSIVES

Destroy All Humans !  
Far Cry Instincts  
Brothers In Arms

### Xclusif

Premières infos et images inédites  
des hits de demain.  
GTA San Andreas 8  
Half-Life 2 12

### Xpress

Actus, previews et interviews  
sur tous les titres en développement.  
187 Ride or Die 18  
Battlestation : Midway 19  
Conflict : Global Terror 21  
Game Developers Conference 16  
Juiced 22  
Marvel Nemesis 20  
Metal Wolf Chaos 23  
Pirates! 20  
Raze's Hell 23  
SCAR 23  
Spartan 21  
Star Wars : Épisode III 24  
Total Overdose 26

### Xfiles

Des dossiers détaillés sur un jeu,  
un genre ou un thème particulier.  
Far Cry Instincts 32  
Gangsters Vs. Gangstas 38

### Xpertise

Les bons conseils du MOX pour  
dépenser au mieux ses euros.  
Close Combat 64

Doom 3	68
Forza Motorsport	56
Jade Empire	48
Midnight Club III	60
MX Vs. ATV	70
SNK Vs. Capcom	74
Still Life	62
Tak 2	72
Unreal Championship 2	54
World Championship Snooker 2005	71

### SéleXion

Pour que les jeux de sport sur Xbox  
n'aient plus de secret pour vous.

### ProjeXion Privée

Les bons films à mater en DVD  
entre deux parties.

### Play:More

Pour optimiser encore un peu mieux les heures passées avec votre Xbox.	
Sur le DVD	85
Republic Commando (test Live)	90
Project : Snowblind (test Live)	91
Halo 2 (actu Live)	91
Splinter Cell : CT (test Live)	92
Brothers in Arms (test Live)	93
TimeSplitters Future Perfect (test Live)	93
Xprimez-vous	94
Splinter Cell CT (soluce)	96
Astuces & Codes	104



**NOUVEAU!**  
EN VENTE LE 21 AVRIL

# Vous voulez tout

actus | dossiers | matériel | logiciel | multimédia | internet | mobilité | jeux vidéo

www.microactuel.com

NOUVEAU > N° 2

du 21 avril au 19 mai 2005

# microactuel

**AUDIOBLOGS LE RETOUR  
DES RADIOS PIRATES!**

L'ingéniosité des internautes fait  
trembler les maisons de disques

Le magazine de tous les utilisateurs micro

Offre découverte  
**1,90 €**  
SEULEMENT  
+ CD-ROM  
GRATUIT !

# ADSL

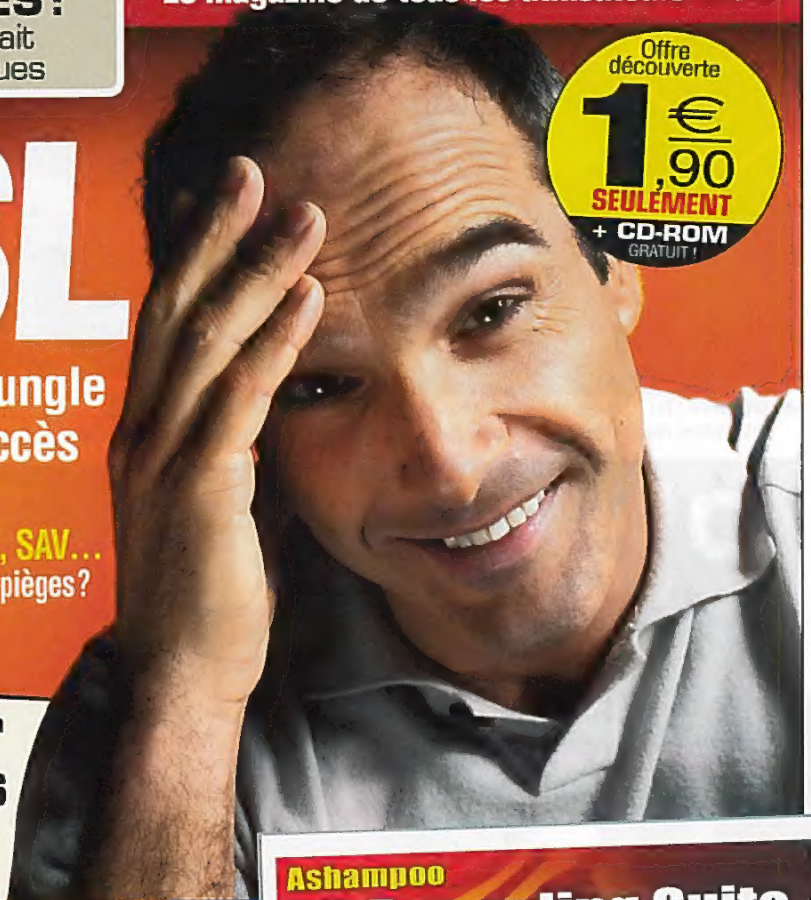
**ENQUÊTE** dans la jungle  
des fournisseurs d'accès

**DÉBITS, TÉLÉPHONIE, TV, PRIX, SAV...**  
Qui sont les meilleurs? Où sont les pièges?

**COMPARATIF**

**Les solutions pour  
imprimer vos photos**

Transférez vos plus beaux clichés  
sur papier. Avec ou sans ordinateur.



Pratique

Multimédia

Panorama

Tests

**VU A LA TV**

aveurs

Les 25

Arch

# Le magazine + son CD-Rom

**GRATUIT !**

**Ashampoo  
CD Recording Suite**

**LOGICIEL COMPLET !**  
en version  
française  
illimitée\*

Gravez facilement  
vos musiques et vidéos  
préférées sur CD

(compatible CD-R, CD-RW,  
CD Audio, VCD, S-VCD, MP3...)

# 4

CD-Rom GRATUIT avec

**microactuel**

**ashampoo**

\* après enregistrement  
sur le Web - voir sur cd



# savoir sur la micro?



## matériel Imprimez vos photos

Coût de revient, qualité des tirages, facilité d'emploi : toutes les solutions comparées par micro actuel

## enquête ADSL : quel abonnement choisir?

Vitesse, services, assistance technique, téléphone et télévision : à quoi avez-vous droit ?

Une enquête pour vous y retrouver dans la jungle des fournisseurs d'accès à Internet.



## pratique Passez au Wi-Fi sans galère !

Le premier guide pratique simple, complet et illustré, pour installer un réseau sans fil à votre domicile.

## logiciel Les meilleurs logiciels gratuits

La rédaction a déniché pour vous la crème des logiciels gratuits. Bureautique, utilitaires, multimédia, PC et Mac... Ne vous privez plus.



# Toute la micro est dans micro actuel



Nouvelles images, nouvelles infos, nouveaux jeux. La nouveauté traitée comme nulle part ailleurs !



↑ C'est un fait : les visites guidées à San Andreas sont animées comme nulle part à ailleurs.

## GTA : San Andreas

Dernier tour de Vice avant le grand départ pour San Andreas

Texte : Marmouche

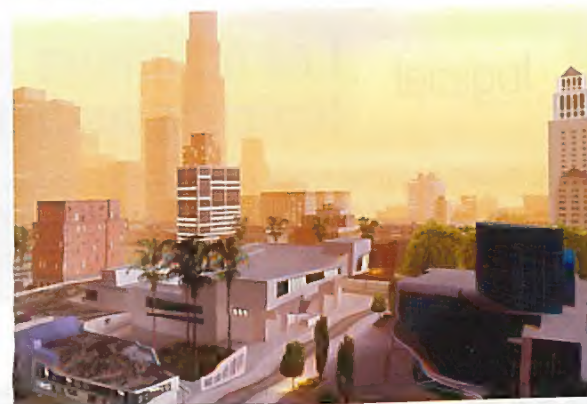
X Dev : Rockstar	X Éd. : Rockstar
X Genre : Action	X Live : Non
X Nbre joueur : 1	X Sortie : 10 juin 2005
X Site : <a href="http://www.rockstargames.com/sanandreas">www.rockstargames.com/sanandreas</a>	

Le grand jour approche à pas de géant. Non ! Pas la sortie de *Star Wars Episode III*, mais l'arrivée de *San Andreas* sur Xbox. Voilà donc l'occasion inespérée d'un aller-retour à Londres, dans les bureaux de Rockstar, pour tâter la bête et se faire une idée de la dernière version de travail. On démarre sur les chapeaux de roue. Les temps de chargements en prennent un sacré coup dans les dents : il faut à peine une quinzaine de secondes pour se lancer dans une première visite de la ville ! Déjà superbes dans *Vice City*, les ambiances y sont lumineuses et conservent toute leur splendeur. Elles gagnent même en finesse et en variété. Des aubes glacées aux couchers de soleil brûlant, les paysages urbains se remplissent d'une circulation dense, bien plus dense que dans la version d'origine. Véritable incitation à la débauche routière, cela augmente d'autant le plaisir de créer de petites catastrophes, comme un accident

improvisé sur l'autoroute qui se transforme vite en embouteillage et finit en explosions grandioses et meurtrières. Du pur GTA. On ralentit maintenant avec le graphisme qui n'offre rien de vraiment ahurissant pour l'instant. Personnages et décors se fondent désormais de manière plus réaliste grâce à des ombres dynamiques bien détaillées. Les véhicules, eux, sont mieux dessinés et ont gagné en caractère avec le tuning. On repasse à la vitesse supérieure avec les radios du jeu. Elles sont si appréciées qu'elles sortent en coffret CD. Une station personnalisée compile également vos chansons encodées sur la Xbox, elles seront même mixées avec les fausses pubs du jeu ! Quant aux amateurs de cascades uniques et d'exploits extraordinaires, un magnétoscope enregistre continuellement les trente dernières secondes de jeu. Malheureusement, le disque dur de la Xbox ne garde pas ces séquences et ne permet donc pas aux apprentis metteurs en scène de compiler leurs réalisations. Non contente de nous en avoir mis plein la vue, l'équipe nous a aussi promis qu'un vent d'optimisation repousserait brouillard et affichage brutal des décors très très loin à l'horizon d'ici la sortie... En tout cas, pour nous, les conditions de route sont déjà bonnes pour un aller sans retour à *San Andreas*.



↑ Du ciel, on imagine plus aisément l'ampleur de la région.



↑ Chaque building est accessible par hélicoptère ou en parachute !







↑ Reine de la nuit, Las Venturas se révèle resplendissante une fois le soleil couché.



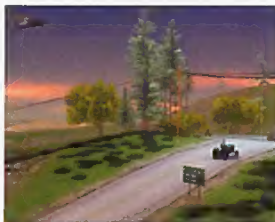
↑ Caricature des années 90, GTA joue encore de son humour tranchant et corrosif.



↑ Quatre homies qui descendent d'une caisse trafiquée, normal...



↑ Assez des prostituées, San Andreas propose de nouer des relations suivies et contraignantes.



↑ D'un bout à l'autre de la carte, aucun chargement !



↑ Rien ne vous empêche d'éteindre vos incendies.

## Xtra

### LE CAPITAL

Accumuler et faire fructifier, un art de grand patron. Comme dans *Vice City*, les possessions immobilières jouent un triple rôle. Un refuge en cas de coup dur, parfois des revenus supplémentaires et surtout l'occasion de se lancer dans des missions déléguées.

### GIGANTISME

Pour relier toutes les villes qui composent l'état de San Andreas, il faut compter sur pas moins de trois aéroports internationaux et quelques pistes de fortune. N'oubliez donc pas traverser tout le territoire à pied, à moins d'aimer les ampoules ou les longues promenades en forêt.



↑ Quand un bad boy vient à la fête foraine, il amène ses propres attractions. Généralement du genre dures et contondantes...

## Faites chauffer les moteurs

Avec toujours plus de véhicules disponibles, *San Andreas* met à mal nos garages et devrait rendre fou les collectionneurs les plus maniaques. En effet, il faudra maintenant compter sur une véritable flotte aérienne pour sillonner l'immense étendue du pays. Si la recrudescence des utilitaires, comme l'hélicoptère muni d'un aimant géant, ou du truck capable d'accrocher des remorques, offre encore de nouvelles possibilités de missions, la palme revient sans doute à la moissonneuse batteuse qui se transforme en arme meurtrière, surtout sur la plage.





## Xtra

## MIMÉTISME

Attirés par la promesse de ventes records et du jackpot, les clones pullulent, mais ne parviennent pas à détrôner le monstre. Que ce soit *True Crime* ou le dernier *Driv3r*, aucun jeu n'a encore pu tenir tête à la série des *GTA*. À force de vouloir trop en faire, certains se perdent.

## GANGSTA RAP

L'histoire principale à Los Santos est centrée autour de la vie au ghetto et s'inspire de films brûlants du début des années 90 comme *Menace II Society* ou *Boyz n the hood*. Mais, on aurait tort de réduire *San Andreas* à cet univers tant les références cinématographiques changent du tout au tout en passant d'une ville à l'autre.



↑ Un trafic dense, propice à encore plus de dérapages. Routiers comme armés, mais toujours violents.



↑ Par bien des côtés, la ville semble réellement vivante.

## Xtra

## LET'S ROCK

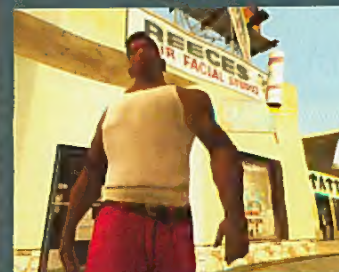
Une bande-son géniale accompagne toutes les pérégrinations de CJ. On écoute avec plaisir rap et country, mais rien ne vaut Radio X avec son programme musclé : Guns n' Roses, Rage Against The Machine, Alice in Chains.



↑ Des triades aux mafias, tous les gangs sont représentés.

## T'as le look qui te colle à la peau

En intégrant des caractéristiques proches du jeu de rôles, Rockstar met l'évolution du personnage au centre de l'histoire. Non seulement ces nouvelles compétences permettent à CJ d'apprendre à mieux se battre et à se spécialiser dans ses armes favorites, mais elles lui apportent aussi endurance, force physique et sex appeal. Ce dernier trait s'acquiert en fréquentant assidûment coiffeur, barbier, tatoueur et en changeant très régulièrement de vêtements afin de rester propre et d'attirer les filles.



↑ On se sent parfois bien seul et loin de la civilisation dans ces grands espaces...



Il revient ? Des rumeurs absolument infondées parlent d'une apparition de Tommy Vercetti, sous son masque de hockeyeur, exécutant les pauvres bougres qui osent s'aventurer de nuit en forêt.



# Restez Zen

Pack Télévision + Haut Débit  
on l'installe pour vous

3 mois  
d'essai libre<sup>(1)</sup>



**Pack NOOS : votre garantie de sérénité**

Avec le Pack Noos, vous bénéficiez du Haut Débit 1 Méga et des 100 plus belles chaînes du câble et du satellite !

Détente absolue, les options Sécurité internet et Contrôle parental sont incluses et toutes les chaînes cinéma sont offertes pendant 6 mois<sup>(2)</sup>

Et en plus :

- votre installation et la démonstration par un professionnel sont offertes<sup>(3)</sup>
- votre SAV est assuré en 72h<sup>(4)</sup>, en cas de problème, un spécialiste se déplace à domicile

Et tous les avantages de ce pack à 35€/mois pendant 1 AN<sup>(5)</sup>

Offre promotionnelle aussi disponible avec Noos tv + 4 Méga (40 € / mois) ou Noos tv + 10 Méga (45 € / mois).

(1) Possibilité de résilier exceptionnellement, par lettre recommandée avec accusé de réception, envoyée au plus tard dans les 10 jours avant la fin des 3 mois suivant la date de raccordement. Aucune somme ne sera remboursée. (2) Le mois en cours de l'installation + 5 mois. (3) Hors frais d'activation (29,90€) et hors dépôt de garantie (75€). (4) Seul panne imputable au client. Délai à compter de la prise en charge de votre appel et selon disponibilité. Hors coût de la communication au service client (0,34€/min depuis un poste fixe). (5) Offre et tarifs TTC valables pour toute nouvelle souscription simultanée à Noostv Mag.c et à Noosnet du 11/04/05 au 30/06/05. Durée minimum d'abonnement de 12 mois. Pendant le mois en cours de l'installation + 11 mois. Noostvnet 1 mega est à 35€/mois, Noostvnet 4 mega à 40€/mois et Noostvnet 10 mega à 45€/mois. Vitesse nominale maximum descendante. Disponibilité du 10 mega selon localisation géographique. Le modem est mis à disposition gratuitement durant toute la durée de l'abonnement. Les options Sécurité internet et Contrôle parental sont incluses. À la demande, dans les Packs A l'issue de la promotion, les tarifs des packs Noostvnet 1 mega, 4 mega et 10 mega passent respectivement à 44,80€/mois, 49,80€/mois, et 54,80€/mois et les options Sécurité internet et Contrôle parental sont facturées respectivement à 5€/mois et 2€/mois. Offre non cumulable avec d'autres promotions en cours. Offre disponible sur certains réseaux Noos.

**0 826 020 991**  
noos.fr

à quelques clics de l'ordinateur







↑ Gordon Freeman est le dernier rempart de l'humanité contre la menace alien !

# Half-Life 2

Rouquin, maladroit et binoclard :  
Gordon Freeman est pourtant une star !

Texte : Fred

Dev. : Valve	Ed. : Indéterminé
Genre : Doom-Like	Live : Indéterminé
Nbre joueur : 1	Sortie : courant 2005
Site : <a href="http://www.half-life2.com">www.half-life2.com</a>	

Pendant que nous nous extasions sur *Halo 2*, nos compatriotes gamers du PC étaient eux aussi touchés par la grâce avec la sortie de *Half-Life 2*. Attendu depuis des lustres, ajourné de plusieurs semestres, la suite de l'un des Doom-like les plus populaires du PC était attendue de pied ferme... Il faut dire que Valve a su faire monter la pression autour de son jeu, à grands renforts de présentations spectaculairement efficaces. Le moteur

graphique, en effet, affiche des textures d'une qualité invraisemblable, proche du photoréalisme. Les physiques sophistiquées et surtout la présence d'un Gravgun (arme permettant de bouger ou projeter des objets à distance) achevaient les plus sceptiques : *Half-Life 2* allait être une tuerie ! De toute façon, il était condamné à l'être... *Half-Life 2*, au final, s'est avéré un excellent jeu et a comblé la majeure partie des attentes de son public. Sans oublier les larmes émues des joueurs de *Counter-Strike* lorsqu'ils ont découvert le profond lifting de leur passe-temps préféré. La partie Solo, un peu plus courte qu'espérée, alternait des moments de pure bravoure ludique avec quelques passages plus quelconques, mais rien de dramatique cependant. Les ventes se sont envolées et forcément, un hit pareil ne pouvait pas nous échapper... Valve a finalement

révélé les premières images de ce titre en exclusivité aux magazines officiels Xbox internationaux. Gabe Newell, boss de Valve, a affirmé que la version Xbox serait une copie parfaite de la version PC sur le plan technique... À quelques améliorations près ! Valve a affiné le système d'éclairage pour le rendre, assurent-ils, encore plus beau. Un véritable tour de force lorsque l'on met des dos à dos les 64 pauvres Mo de Ram de la Xbox avec des configurations PC de 512 Mo et plus... De là à dire que le jeu a été mal optimisé sur PC, il n'y a qu'un pas que nous ne franchirons pas ici, fascinés que nous sommes par la version qui nous attend. Et, si vous en doutez, sachez qu'il s'agit bien évidemment d'images tirées de la version Xbox. Prévu d'un jour à l'autre avant le 31 décembre, *Half-Life 2* semble bien parti pour retenir notre souffle jusqu'à sa sortie.

## Xtra

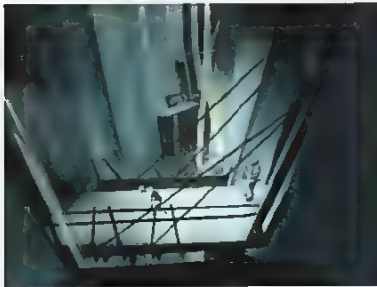
### SOURCIER

Le moteur graphique, appelé Source, a servi de plate-forme commune de développement à de nombreux autres titres. Notamment à *Vampire The Masquerade*, récemment sorti sur PC. Aucune nouvelle concernant une éventuelle version Xbox.





↑ Tuez-le avant qu'il ne vous approche sinon ça va chauffer !



↑ Les niveaux souterrains demanderont un bon sens de l'orientation.

## Pied de biche, pluie de plomb

Valve n'a pas pondu un bête et beau jeu de tir, loin de là ! Le titre dispose de toutes les options les plus prisées des joueurs de Doom-like. Les phases de pilotage d'engins sont nombreuses et variées : que cela soit au guidon de petits hoverscrafts ou derrière le tableau de bord d'une jeep, HL2 va vous faire voir du pays ! Les neurones devront un peu se décaisser afin de résoudre les quelques énigmes ralentissant occasionnellement votre progression. Rien de compliqué, mais il est à noter que toutes ou presque font appel à la physique ! Enfin, on shoote beaucoup sur, au choix : des aliens, des miliciens, des similis-zombies ou des véhicules.



↑ Utilisez le Gravgun pour projeter des objets. Ici, une lame de scie circulaire.



↑ On se croirait dans un jeu réputé sur une autre console cubique...



↑ Half-Life 2 vous fera rencontrer une belle brochette de personnages.



↑ Là, vous allez choper une grosse migraine...

## Xtra

### VAPEUR

Half-Life 2, pour sa version PC, a inauguré un nouveau type de dispositif de protection contre le piratage. Il fallait en effet être connecté à Internet pour pouvoir activer le jeu la première fois... Et, comme il fallait s'y attendre, les serveurs ont eu du mal à encaisser le choc. Des milliers de joueurs ont dû poireauter pendant des heures avant de pouvoir lancer leur jeu !



# SURVIVREZ-VOUS ?

DIGITAL EXTREMES REVIENT AVEC DES GRAPHISMES ÉBLOUISSANTS ET UN MOTEUR PHYSIQUE EXCEPTIONNEL. JAMAIS COMBAT N'A SEMBLÉ SI RÉEL.

## UNE AVENTURE SOLO MAGISTRALE ▶

SUR UNE TERRE TRANSFORMÉE EN PLANÈTE PÉNITENTIAIRE. TOUTE LA PUISSANCE D'UN MOTEUR UNREAL COMBINÉ AVEC LA TECHNOLOGIE HAVOK.

## L'EXPÉRIENCE MULTIJOUEUR ULTIME ▶

INCLUS LES MODES DEATH MATCH, CAPTURE-THE-FLAG, TEAM DEATH MATCH, SIEGE ET FRONT LINE ASSAULT. RECOUREZ AUX VÉHICULES D'ASSAUT POUR MENER UN COMBAT SANS PITIE.

## VOTRE ARSENAL ÉVOLUE SELON VOS CHOIX TACTIQUES ▶

TOUTES VOS ARMES PEUVENT ÊTRE AMÉLIORÉES SELON 3 NIVEAUX DE DESTRUCTION (EX. SNIPER/VISION INFRAROUGE/CHARGEUR AMÉLIORÉ/BALLES PERFORANTES).

## UN CÉLÉBRE MODE "TAKE IT AND PLAY IT AGAIN" ▶

PROFITEZ-VOUS DES MAPS FAVORIS EN UN CLIC. DE PLUS, PARTAGEZ PAR INTERNET DU L'AMUSEMENT EN LIGNE AVEC VOS AMIS. SAUF MORTALITÉ SUR KNOX LIVE STRIKES.

## INCLUS UN MODE COOPÉRATIF EN ÉCRAN SPLITTÉ ▶

POUR JOUER LE MODE AVENTURE À 2 JOUEURS ET ÉLABORER DES TACTIQUES OFFENSIVES ET DEFENSIVES EN BINÔME.

6 MAI 2005  
PARIAHGAME.COM



HIP INTERACTIVE, PARIAH, UNREAL, HAVOK, AND THE DIGITAL EXTREMES LOGO ARE THE TRADEMARKS OF HIP INTERACTIVE. XBOX, XBOX LIVE, AND XBOX LIVE LOGOS ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE UNITED STATES AND/OR OTHER COUNTRIES AND ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT. UNREAL IS A REGISTERED TRADEMARK OF EPI GAMES, INC. UNREAL ENGINE COPYRIGHT 1998-2004 EPI GAMES, INC. AND THE RIGHTS RESERVED. PARIAH IS BEING PUBLISHED AND DISTRIBUTED IN EUROPE EXCLUSIVELY BY HIP INTERACTIVE. 2005

SEULEMENT SUR XBOX



"UN TITRE QUI S'ANNONCE DES PLUS RÉUSSIS.  
ON POURRAIT ALLER JUSQU'À DIRE QU'IL RISQUE DE DEVENIR LE MEILLEUR FPS 2005."



FÉVRIER/MARS 2005

# PARIAH



RETROUVEZ LES DATES DE LA TOURNÉE DU CONCEPT CAR PARIAH SUR  
[WWW.PARIAHTOUR.COM](http://WWW.PARIAHTOUR.COM)



# Xpress

Fraîches, inédites et prises en mains, toutes les infos qu'il vous faut !

## P19 Battlestations : Midway

Un océan de métal armé et organisé pas très Pacifique, mais de bonne guerre !

## P20 Marvel Nemesis

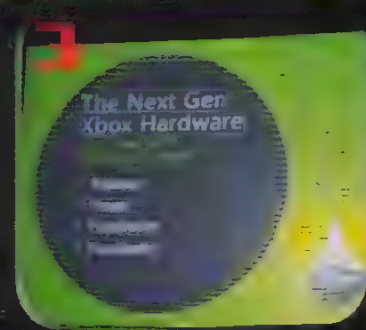
Supers mais pas encore parfaits, les héros Marvel affrontent les bleus d'EA.

## P20 Sid Meier's Pirates!

Trésor oublié ou île à désertier ? Pour le savoir, on s'y est aventuré sans s'économiser.

## P21 Conflict : Global Terror

Plus mobiles mais pas plus moraux, les anti-terros ne sont pas prêts de se taire



1 : Unreal 3 et son moteur en jettent. - 2 : Le Moscone Center à San Francisco. - 3 : Exclusif ! Les images de la nouvelle Xbox. - 4 : Un public studieux devant Hulk 2. - 5 : J. Allard, le MC de MS. - 6 : À gauche, Dave Perry. - 7 : Atsushi Inaba de Clover Studio. - 8 : Un yéti de Californie. - 9 : Des outils graphiques inédits étaient présentés.

## Game Developers Conference

Microsoft se prépare à la ruée vers l'or et affûte le Live !

Il n'y a pas que l'E3 dans la vie ! Moins médiatisée mais tout aussi passionnante, la Game Developers Conference permet aux professionnels de se rencontrer et de causer technique/art dans un cadre beaucoup plus studieux que celui de l'E3. Pour synthétiser, la GDC est un gigantesque colloque, ponctué de débats et tables rondes animés par les plus grands acteurs du développement (Molyneux, Wright, Inaba, Mizugushi...). Guerre des consoles, fréquentation en hausse, prestige des différents speakers... C'est certainement à cause de cela

que le rassemblement a déserté la petite ville de San José pour s'établir au cœur de San Francisco, plus précisément dans le Convention Center. Trois étages de bel immeuble non fumeur antisismique en verre et béton ont à peine suffi pour héberger la grosse dizaine de milliers de visiteurs. À noter la fréquentation fortement en hausse de professionnels japonais, tant parmi les conférenciers que le public. Le marché nippon semble avoir quelques ratés et l'histoire se répète : la ruée vers l'or, c'est en Amérique que ça se passe !

### Xtra

#### CDD À S.F. ?

La GDC de San Francisco est également un passage obligé pour toute personne qui cherche un emploi dans le jeu vidéo. Des milliers de graphistes, programmeurs ou designers débutants ont l'opportunité de rencontrer les gros studios dans des stands réservés à l'embauche. Vous savez ce qu'il vous reste à faire si vous voulez vous lancer...

Pour ce qui nous intéresse, sachez que Microsoft affichait la bonne humeur du champion qui joue à domicile et qui veut rallier le public à sa cause : la conférence de J. Allard avait tout de l'opération séduction en direction des forces vives du développement. Le volubile et hypnotisant gourou envoûte et chauffe la foule... mais il ne lâchera rien sur sa prochaine machine avant l'E3. Si rien n'a filtré concernant les caractéristiques physiques de la prochaine Xbox, nous avons déjà un avant-goût sur ses principes.

#### L'ère de la Haute Définition

Microsoft poursuit toujours son Saint Graal du Salon Digital, mais semble renoncer à l'idée du boîtier PC multimédia, au profit de sa nouvelle console. « Nous entrons dans l'ère de la Haute Définition », martèle le souriant chauve, pour qui la prochaine Xbox s'impose comme l'outil privilégié grâce à sa connectivité, la qualité de ses graphismes et son contenu personnalisable. Microsoft ayant compris que le succès public



**P21 Spartan Total Warrior**

Pepum peuplé de plein de batailles à taille épiquique, c'est la Rome antique pas en toc !

**P23 Metal Wolf Chaos**

Avec un programme blindé voilà peut-être la meilleure campagne du président

**P23 Raze's Hell**

Guerre ouverte et sans merci pour flinguer l'envahisseur trop bon enfant.

**P23 SCAR Squadra Corse Alfa Romeo**

Une carrière qui roule, à condition de ne pas tomber en panne d'aspiration !

**P24 Star Wars Épisode III**

L'alliance de la Force a-t-elle pleins pouvoirs pour l'emporter de plein front ?

**P26 Total Overdose**

En flux tendu, le flingueur aristocrate chaud bouillant met la pression sur la détente !

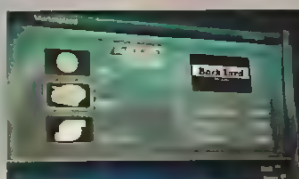


-11 : Bière gratuite = geeks heureux. -12 : Le stand français de Lyon Games. -13 : Les équipementiers se faisaient la guerre des stands. -14 : Alien Hominid a gagné de nombreux prix. -15 : Y'en a qui bossent plus que d'autres...

d'une machine est dépendant de la quantité et la qualité de ses jeux, l'accent a été mis sur sa facilité de programmation. Difficile pour un jeune créatif de rester insensible devant un tel appel du pied ! Le Xbox Live, plus que jamais, reste l'atout numéro un de Microsoft : l'expérience acquise dans le domaine du online permet d'afficher de nouvelles ambitions (voir encadré). Allard a ensuite longuement vanté les mérites de la TVHD, l'équivalent américain de notre TNT nationale... Ce qui nous inquiète car cette norme graphique n'est pas prête de voir le jour en France. Le syndrome Minitel, ça vous rappelle quelque chose ? Suivra ensuite un film promotionnel où James Cameron, Alienware, Blizzard et Will Wright (*Les Sims*) viendront apporter leur soutien. Rappelant les chiffres records de *Halo 2*, Allard conclura son speech par la promesse que la prochaine Xbox sera la première machine où l'on pourra vendre un titre à 20 millions d'exemplaires... Prétention ou réalisme ? Réponse dans un an !

## Gamertags et E-Business

La prochaine Xbox, en plus de ses capacités techniques effrayantes, disposera d'un service online innovant, si ce n'est polémique. Il sera désormais possible d'acheter des bonus pendant le jeu grâce à l'implémentation d'un système de transaction directe dans l'interface. Une manne financière pour un développeur et une coûteuse tentation supplémentaire pour le joueur... Hormis cela, les Gamertags seront plus complets, fournissant des informations extrêmement détaillées sur votre profil et encourageront la création de listes, un peu comme le logiciel Messenger. Vous pourrez également changer à la volée les musiques et en choisir une parmi plusieurs disponibles online.



↑ On pourra acheter des pièces virtuelles contre de l'argent réel !



↑ Les bandes sonores seront si possible sous licence.



↑ Tout ce à quoi vous jouez est répertorié ici.



## La guerre des modes

Bonne nouvelle pour les aficionados de Games Workshop, la licence Warhammer intéresse de nouveau un éditeur et pas n'importe lequel ! Namco a effectivement passé un accord avec la firme anglaise pour plusieurs titres adaptés de son plus célèbre jeu de plateau. À ce niveau-là, on n'en sait pas beaucoup plus si ce n'est qu'il faut s'attendre à voir ces titres débarquer sur les consoles de nouvelle génération. Au moins, on est sûr que ce sera à la pointe techniquement !



## Royaume sans limites ?

Le développeur Blueside réserve quelques surprises aux amateurs de stratégie militaire. Mieux que les bonus à débloquer dans *The Crusaders*, *Kingdom Under Fire : Heroes* ne proposera pas moins de sept nouveaux persos aux styles bien distincts. Le *Live* aura également son lot de nouveautés avec, entre autres, un mode Bataille en Coop\*. Une saga qui n'est pas près de s'éteindre puisque le développeur a aussi prévu de la porter sur les nouvelles machines.



## Tir groupé à l'ancienne !

Vous aviez craqué sur la réédition du mythique *Metal Slug 3* ? Eh bien, souriez à nouveau : un pack *Metal Slug 4 & 5* est prévu ! On ne connaît pas la date de sortie avec exactitude (d'ici la fin de l'année), par contre, on sait que les versions seront identiques à celles d'origines. Espérons juste que le *Live* soit toujours pris en compte pour la gestion des scores. Si *Metal Slug* vous est encore inconnu, vous découvrirez tout simplement la crème du shoot 'em up de la belle époque !



# 187 Ride or Die

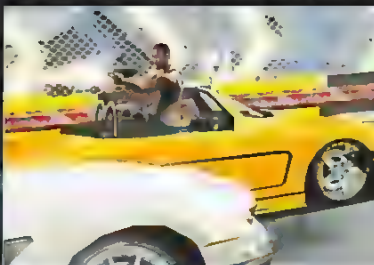
Jusqu'ici, entre flinguer et conduire, il fallait choisir !

Magazine Officiel

ON Y A JOUÉ

Dev : Ubisoft	Ed : Ubisoft
Genre : Action	Live : 8 joueurs max.
Mode joueurs : 1 ou 2	Sortie : 3 <sup>e</sup> tr. 2005
Site : www.ubisoft.fr	

➔ Croisement réducteur d'un GTA et d'un *Burnout*, ambiance gangsta en cavale permanente, *187 Ride or Die* a l'efficacité d'une balle de Magnum. Dans le mode Solo, entièrement scénarisé par le biais de cinématiques, le respect dû à votre clan se gagnera au volant de bolides lâchés en pleine rue. Mais à L.A., un bon moteur ne suffit pas ! Ici, les fenêtres ouvertes ne servent pas qu'à faire pêter les basses. Si votre passager est à la place du mort, il a bien l'intention de vendre chèrement sa peau. Équipé d'un petit flingue sur la ligne de départ, il obtiendra très vite des armes à feu autrement plus puissantes grâce à des items dispatchés sur le bitume. Au pire, il



➔ Avec le tir à 360°, rien de plus facile que de choisir sa cible !



➔ La vue arrière réclamera des précautions pour ne pas s'encaster dans le mur.



➔ Les innocents joueront les trouble-fête pendant les gunfights.



➔ Flingue à la main, il faudra surtout survivre au chaos de la ville.

suffira d'un violent choc pour piquer l'arsenal d'un concurrent ! AK-47, Jack-Hammer (fusil à pompe automatique) et lance-roquettes ne laisseront aucune chance à vos adversaires. Au cas où, il sera toujours temps d'utiliser aussi des cocktails Molotov ou des mines ! Rassurez-vous, sur le terrain, la conduite très arcade fait un duo explosif parfait, car elle est combinée avec le système de tir assigné sur le stick analogique droit. Les dérapages deviennent l'arme principale de la conduite (pour faire grimper une jauge de boost) tandis que vous transformez les adversaires en carcasses compactées dans de somptueux ralentis. Au total, le mode scénarisé proposera huit types d'épreuves. Des plus répandus comme le Survivor ou le Deathmatch, aux plus originales comme les challenges Coast Bomb où, tout comme dans *Speed*, une vitesse trop faible vous sera fatale ! Encore plus prometteurs, les modes Escorte et Cop Chase devraient particulièrement bien se prêter aux parties à deux sur écran partagé et atteindre des sommets de sauvagerie en *Live* pour huit joueurs prêts aux pires bassesses !

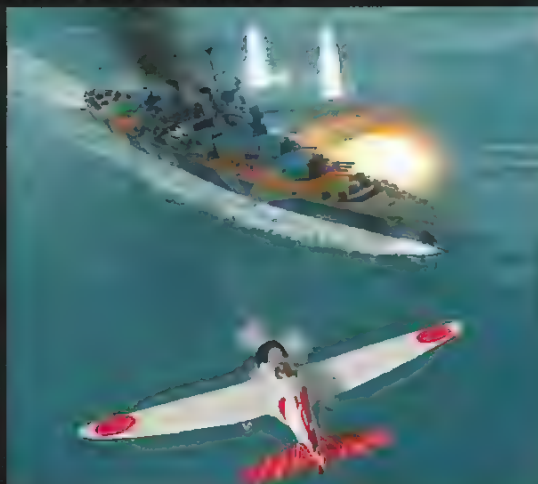


# Battlestations : Midway

Faites cap sur le Pacifique, paradis des bellicistes.

Dev : Mithis	Ed : SCT
Genre : Action	Live : 16 joueurs max
Nbre joueur : 1	Sortie : Sept. 2005
Site : <a href="http://www.battlestations.net">www.battlestations.net</a>	

Envie de faire trempette ? Prudence, cette baignade-là pourrait vous conduire 20 000 lieux sous les mers ! Car au début de la décennie 40, le Pacifique n'a rien d'un havre de paix... Sillonés par les navires de guerre américains et japonais, les flots bleus de l'océan engloutissent titanesques esquifs, avions de chasse, bombardiers et marins. Mais pour qui aime naviguer en eaux troubles, la Bataille du Pacifique est l'occasion ou jamais d'aller à la pêche aux médailles. Jeune officier ambitieux, vous vous voyez confier le commandement d'une modeste flottille de la marine américaine. De Pearl Harbor à Midway, votre armada s'enrichira à mesure que vous démontrerez votre bravoure et vos talents de tacticien. À la croisée des genres, *Battlestations : Midway* est à la fois un wargame et un jeu d'action. En grand stratège, vous devez organiser au mieux les déplacements de vos navires, mais également de vos escadrilles qui s'élanceront d'un porte-avions ou d'une base aérienne. Vous distribuerez à chacun des ordres précis, soit en passant par une carte stratégique, soit directement. Vous avez en effet la possibilité de prendre à tout moment le contrôle de chaque unité de votre force d'attaque. Libre à vous de vous emparer de la barre d'un destroyer, et de vous la jouer forcené, en vous lançant à toute vapeur sur les navires ennemis que vous arroserez de tirs d'artillerie ou de torpilles. Réaliste, respectueux des faits, le nouveau produit-phare des Hongrois de Mithis n'est toutefois pas une simulation pure. Le maniement des différents bâtiments est aisé et s'il n'est pas possible de faire un virage frein à main avec le HMS Prince of Wales, vous pourrez enchaîner sans difficulté les loopings aux commandes d'un F4F Wildcat, mythique chasseur embarqué. Original, complet et bien pensé, *Battlestations : Midway* croise vers le succès !



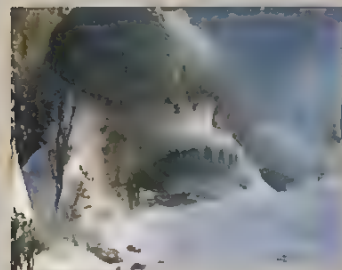
↑ Ce cuirassé de la classe King George V résistera-t-il aux Zeros ?



↑ Vous pouvez effectuer des réparations en temps réel.

## Coup de froid chez Disney !

Prochaine grosse production de Disney, le film adapté du premier tome du *Monde de Narnia*, l'œuvre monumentale de CS Lewis, n'échappera pas à une adaptation sur petit écran. Jeu d'action/aventure, *Le Lion, la Sorcière Blanche et l'Armoire Magique* opposera quatre jeunes héros aux forces maléfiques qui font régner un hiver perpétuel sur Narnia. La chasse aux cyclopes, minotaures, loups-garous et autres créatures effrayables s'ouvrira à Noël !



## Un hérisson à l'ombre

À l'affiche de *Sonic Heroes* cet hiver, le hérisson Shadow, jumeau ténébreux de la mascotte de Sega. Moins speed que Sonic, mais bien plus agressif, l'animal partira sur les traces de son passé, équipé d'une brouette d'armes de destruction massive. Capable de piloter divers véhicules, Shadow croisera la route d'un certain nombre d'habitues de la saga, à commencer par le bon docteur Robotnik, dans un jeu d'action qui promet de ne pas manquer de piquant !



## Léger sentiment de déjà-vu

Disponible aux États-Unis depuis la fin du mois de mars, *Combat : Task Force 121* a défrayé la chronique par son ahurissante originalité. Pour résumer le concept de ce titre hors norme, disons qu'il s'agit d'un shoot à la première personne, dans lequel le joueur se retrouve à la tête d'une petite escouade de super soldats de l'armée américaine, et doit lutter contre un groupe terroriste prêt à mettre le monde à feu et à sang. Tremble, Peter Moynieux, il y a plus créatif que toi...



Magazine Officiel  
**ON Y A JOUÉ**



↑ Le porte-avions est l'unité la plus importante de votre flotte.



## Marvel Nemesis : Rise Of The Imperfects

Quand héros et zéros partagent l'affiche

Dév. : Nihilistic Software    Éd. : Electronic Arts  
 Genre : Combat    Live : Non  
 Nbre joueurs : 1 ou 2    Sortie : 4<sup>e</sup> tr. 2005  
 Site : www.marvelnemesis.ea.com

On ne sait pas encore si le mélange sera savant, reste que la liste des ingrédients tient de l'expérimental... Sur de son coup, EA oppose en effet ses super héros maison à ceux de la Marvel pour leur en mettre plein le collant moulant... Il fallait oser s'attaquer de front à des monstres sacrés tels que Spidey ou Wolverine (Elektra n'ayant rien de sacré elle...), mais puisque ça a l'air basé sur l'excellent moteur graphique de Def Jam FFIY, avec la prise en mains qui le fait bien, pourquoi pas !



↑ L'arachnéen n'aime pas les prises de contacts brutales...

## Star Wars Battlefront 2

Un Star Wars tout sauf bas du front !

Dév. : Pandemic    Éd. : LucasArts  
 Genre : Action    Live : 24 joueurs max.  
 Nbre joueurs : 1 à 4    Sortie : 4<sup>e</sup> tr. 2005  
 Site : Aucun

Malgré le peu de temps écoulé depuis la sortie du premier Battlefront, le maître mot de ce deuxième volet est nouveauté. Avec des cartes encore plus variées (dont certaines tirées de l'Épisode III), de nouvelles classes et la possibilité de prendre un vaisseau pour aller combattre dans l'espace, le jeu de Pandemic s'annonce à des années lumières du ratage. Cette année sera placée sous le signe de Star Wars ou ne sera pas !



↑ Quelques rebelles, et l'Étoile Noire devient plus animée !

# Sid Meier's Pirates!

Évitez le vague à l'âme en retapant un rafiot branlant !

Dév. : Firaxis    Éd. : Atari  
 Genre : Aventure    Live : Non  
 Nbre joueurs : 1 à 4    Sortie : 27 mai 2005  
 Site : www.atari.com/pirates

Il y a de ça 400 ans, les pirates n'attaquaient pas à coups de clavier... Leur truc, c'était plutôt le sabre bien rouillé (celui qui donne le tétanos rien qu'à le regarder) ou le supplice de la planche, tout ça pour piller une cargaison ou voler un bateau. Enfin ça, c'était les méchants pirates, or vous ne mangez pas de ce pain-là, pas vrai ? Au travers d'une histoire de vengeance somme toute classique, vous allez devoir écumer les mers des Caraïbes à la recherche de la gloire et de la justice. Le jeu mélange ainsi batailles navales, gestion et mini-épreuves, le tout étant assez simple : même ceux qui ne différencient pas leur bâbord de leur tribord ne finiront pas traumatisés. Il suffit de choisir une nation amie parmi quatre, de faire attention à qui l'on s'attaque et de voguer des heures durant en récoltant richesses et indices, histoire d'améliorer, ou de changer, votre bâtiment et de localiser vos prochains objectifs. Au vu de ce premier abordage, Pirates! est assez accessible, dispose d'une ambiance sympathique et d'une grande liberté d'action.



↑ Ceux-là sont bons pour nourrir les requins alentours.

De quoi promettre de nombreuses heures de jeu aux corsaires aspirants ou aux grands nostalgiques, rappelons que c'est le remake d'un jeu sorti en 1987 sur PC. Toutefois, le jeu de Firaxis Games semble manquer un brin d'ambition, et l'aventure risque de se révéler un brin routinière au bout de quelques jours en mer...



↑ Pour habiter en Martinique, épousez la fille du gouverneur !



↑ Rassurez-vous, vous pourrez changer de camp plus tard.



↑ La main d'œuvre qualifiée vous attend dans les tavernes !



**Multi supports :** Peut-être aussi pour donner un background à ses super héros, EA s'est associé avec Marvel pour qu'une mini-série de comics sorte en même temps que Marvel Nemesis... Quel... talent ?





↑ Le seul espoir de Rome : un mystérieux guerrier choisi par les Dieux.



↑ Vous affronterez des armées entières de tribus hostiles.

# Spartan Total Warrior

Sega signe un jeu Rome Antique : le retour des jupettes !

Dev. : Creative Assembly	Ed. : Sega
Genre : Action	Live : Indéterminé
Nbre joueur : 1	Sortie : 4 <sup>e</sup> tr. 2005
Site : Aucun	

Sega et son nouveau studio Creative Assembly ont décidé de reproduire le business plan brillamment pensé par Koei. Pour schématiser, on prend un contexte historique agité saupoudré de légendes (ici Rome, très mode en ce moment), on le décline en un titre de stratégie « sérieux »

(Kessen ou Rome Total War) ou encore en jeu d'action bourrin (Dynasty Warriors et Spartan dans les cas présents). Si ça marche au Japon avec les samourais, ça doit marcher en Europe avec des Romains : aucun doute, il y a là une vraie logique commerciale ! *Spartan* a toutefois bien meilleure allure plastiquement que les jeux de Koei : le moteur graphique affiche autant de personnages à l'écran mais s'affranchit du brouillard ! Votre héros bastonne sans relâche des hordes d'ennemis, changeant à la seule force du poignet le cours de batailles homériques. Créatures fantastiques, coups surpuissants : Creative Assembly n'a



↑ Pas évident de se retrouver dans une telle cohue...

visiblement pas été en fac d'histoire mais le but ici est de défoncer, pas d'instruire. Ça bouge bien, c'est coloré et ça cogne dans tous les sens à grands renforts d'effets spéciaux : nous avons bavé devant les vidéos et les images... Il nous tarde de manier le glaive, mais il faudra patienter : la sortie n'est prévue que pour la fin de l'année, autant dire aux calendes grecques... On se battra pour avoir plus d'infos lors de l'E3 !

Vendus, mais pas trop... à peine racheté par Elevation Partners (dont Bono de U2 est actionnaire), Eidos intéresse encore plus SCI qui fait monter les enchères. Suspens...



↑ L'ennemi peut repérer la visée laser des fusils de snipe.



↑ Désormais, le monde entier est votre terrain de chasse.

# Conflict : Global Terror

Quand Conflict entre en conflit avec Rainbow Six...

Dev. : Pivotal	Ed. : SCI
Genre : Action/stratégie	Live : Indéterminé
Nbre joueurs : 1 à 4	Sortie : Juin 2005
Site : www.conflict.com	

À une époque où les titres à terroristes se multiplient, où nombre de jeux d'action en équipe circulent sur le marché, personne ne donnait cher de la peau de *Conflict*, surtout après son demi-échec au Vietnam. Pivotal a donc changé de stratégie, passé son vieux moteur 3D au napalm... et revu ses ambitions à la hausse. Le développeur abandonne les guerres du passé et délaisse l'unité de lieu qui faisait à la fois le charme et la pesanteur de la série, et regarde vers l'avenir. Un avenir sombre et désespéré, peuplé

d'êtres mal intentionnés, de prises d'otages, de menaces nucléaires et de travail pour les unités anti-terroristes. Plus tactique que ses prédécesseurs, plus difficile aussi, ce *Global Terror* ne semble pas révolutionner la série, mais la fait progresser. L'interface est plus intuitive, l'équipement s'enrichit d'accessoires sympas (grenades diverses, vision nocturne et thermique) et vos quatre chasseurs de terroristes font enfin preuve d'une certaine agilité. Ils pourront ainsi escalader des murets d'une trentaine de centimètres, obstacles autrefois incontournables. Les réflexes ne sont pas encore au point : les trois persos que vous ne contrôlez pas directement font encore trop souvent n'importe quoi. Après avoir doté l'escouade de muscles, Pivotal n'a plus qu'à lui offrir des cerveaux, et ce nouveau *Conflict* fera alors trembler la concurrence !



↑ Pour progresser, utilisez les terminaux informatiques.



↑ Vos hommes peuvent enfin enjamber les obstacles...



## Carton à plier bientôt !

Alors que *Burnout 3* tourne encore à plein régime sur le Xbox Live et que la tôle froissée se compte maintenant en mégatonnes, *Burnout Revenge* pointe déjà son capot à l'horizon. Aucune info sur une date hypothétique de sortie ni sur les modes de jeu envisagés. En contrepartie, voilà déjà un des premiers screens dispos, où l'on ne peut que constater le gain de réalisme des graphismes. Patience, Criterion Studio est sur table d'écoute, et le *MOX* sur les dents, pour rafler la moindre news !



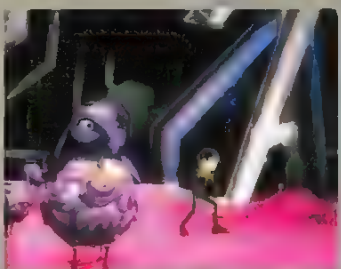
## Terry prend du volume...

Les combattants de *King of Fighters* reviennent régler leurs comptes, mais en 3D cette fois. Ce qui fait espérer des coups plus spectaculaires et des possibilités d'esquives supplémentaires. En plus de six petits nouveaux qui se tapent l'incruste et de quatre persos cachés, *KOF: Maximum Impact* inaugure aussi un coup spécial encore mystérieux : le Knock Back Attack. Espérons que cette série culte de la baston en 2D ne perdra pas en profondeur, ce qu'elle gagne en masse...



## Dégustation assurée

La Xbox se transformera en confiserie géante le temps de suivre les aventures du jeune héros de *Charlie et la Chocolaterie*. Orienté vers l'action, le jeu proposera de visiter ladite chocolaterie et de réparer les dégâts causés par de sales gamins. En cas de problèmes, il suffira de s'empiffrer de sucreries pour acquérir des pouvoirs. Des réjouissances qui devraient séduire petits et grands gourmands du pad. Nous vous en réparons dès nous aurons goûté à la friandise.



# Juiced

Enfin mûr, le compétiteur pressé se savoure pleinement.

✕ Dév. : Juice Games	✕ Éd. : THQ
✕ Genre : Course	✕ Live : 6 joueurs max.
✕ Nbre joueurs : 1 ou 2	✕ Sortie : Mai 2005
✕ Site : <a href="http://www.juicedgames.com">www.juicedgames.com</a>	

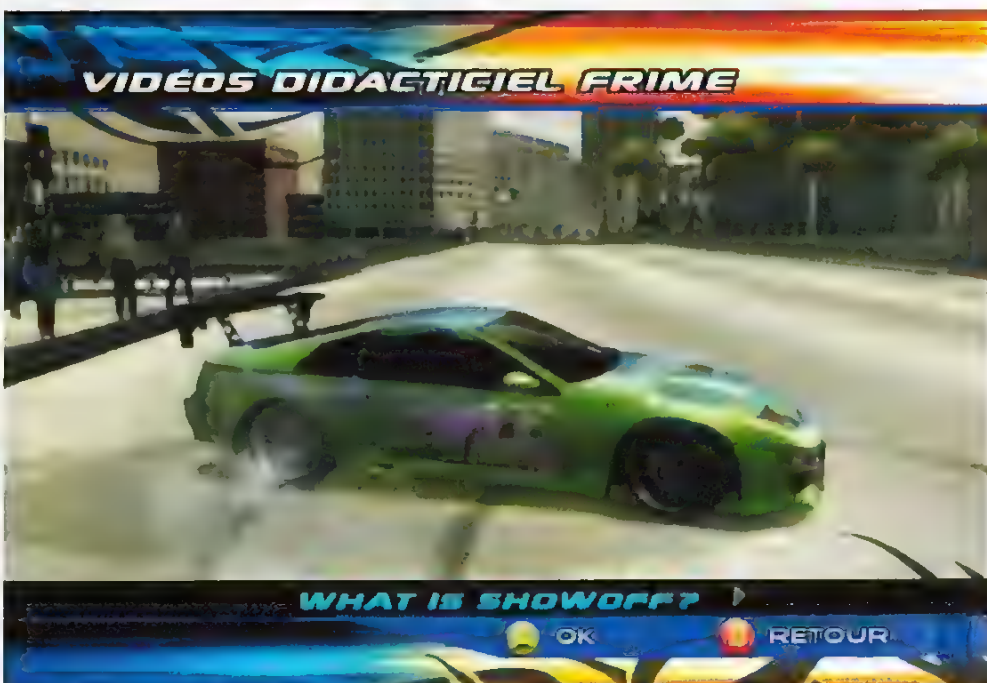
Après avoir échappé de justesse à l'expulsion définitive des circuits, Juice Games a su profiter de cette deuxième chance pour rendre son poulain vraiment compétitif. Nous vous avons déjà parlé du système de récompenses basé sur le respect, des améliorations radicales apportées à la conduite et de l'accessibilité de la partie tuning. Depuis, nous avons reçu une ultime version marquant les derniers tours de roues avant cette farouche compétition de street racing. Un constat s'impose : le mode Carrière est plus riche qu'il n'y paraît. Outre des talents de pilote et de mécano, il faudra développer de réelles qualités de meneur ! Pour être numéro un à Angel City, vous devrez former un clan. De toute façon, les événements vous y obligeront, car après quelques mois, beaucoup de défis devront se relever en équipe. Seulement voilà, les postulants se pointent bardés de bonnes intentions, mais sans les capacités adéquates. Et dans *Juiced*, comme dans la vraie vie, traîner un boulet n'apporte aucun bonus... En tant que chef, votre devoir consistera donc à prendre sur vous leur formation et leurs dépenses en évitant de flinguer votre réputation. Une fois un niveau correct atteint, leurs performances vous feront oublier tous les déboires occasionnés. Nous soulignerons un point non négligeable du jeu : le frisson. Vous savez cette tension qui monte quand les bolides sont mis en jeu... Car il n'y a rien de plus frustrant que de perdre un bijou à quatre roues qui a demandé temps, argent et talent ! La moindre fausse manœuvre provoque alors de terribles poussées d'adrénaline, loin d'être désagréables puisqu'on en redemande ! Alors oui, *Juiced* semble vraiment bien parti pour gagner le défi du respect vis-à-vis des titres concurrents. En tous les cas, il a déjà le nôtre.



↑ L'absence d'indication de la ligne d'arrivée déroute un peu...



↑ À tout moment, vous connaissez la position de vos équipiers.



↑ Tutorial obligatoire pour apprendre les figures des défis de frime.



# SCAR

Braquage à l'italienne  
chez Alfa Romeo.

- |   |                    |
|---|--------------------|
| Dév. : Milestone  | Éd. : Black Bean   |
| Genre : Course  | Live : Indéterminé |
| Nbre joueurs : 1 à 4  | Sortie : Juin 2005 |
| Site : <a href="http://www.blackbeangames.com">www.blackbeangames.com</a> |                    |

Dur dur de passer après *Forza*. SCAR tente la carte de la différence en ne proposant que des Alfa Romeo et un système de progression inspiré des RPG : le pilote évolue, pas la voiture. La santé, la vision ou l'intimidation seront développées en fonction du déroulement de chaque course. Le Tiger Effect permet de revenir quelques secondes en arrière avant une collision, à la manière du Prince de Persie Original, mais avec une seule marque, il manque quelque chose.



↑ Restez derrière un adversaire pour le pousser à la faute.

# Raze's Hell

Petit et mignon rime avec éradication !

- |   |                       |
|---|-----------------------|
| Dév. : Artech Studios                                       | Éd. : Majesco         |
| Genre : Action  | Live : 0 joueurs max. |
| Nbre joueurs : 1 ou 2                                       | Sortie : Indéterminée |
| Site : <a href="http://www.majesco.com">www.majesco.com</a> |                       |

La revanche approche pour tous ceux qui ne supportent pas la tendance rose bonbon des jeux vidéos. Alors que les Kewllets envahissent l'univers et répandent leur utopie dégoulinante de bons sentiments, la résistance s'organise autour de Raze. Cet anti-héros un peu monstrueux devra lutter contre des ennemis armés de haches sucettes ou de lapins lance-roquettes ! En dehors des 20 missions, on nous promet un véritable délire sur le Live : Deathmatch, flag et foot !



↑ Cette petite chose va connaître une mort prématurée.

# Metal Wolf Chaos

L'autre Loup mécanique rôde...

- |   |                       |
|---|-----------------------|
| Dév. : From Software  | Éd. : Indéterminé     |
| Genre : Action  | Live : Non            |
| Nbre joueur : 1   | Sortie : Indéterminée |
| Site : <a href="http://www.fromsoftware.jp">www.fromsoftware.jp</a> |                       |

On avoue tout : cette preview tient plus du militantisme interne au MOX car il y a peu de chances que ce fantastique titre sorte un jour en France. Messieurs les éditeurs, si jamais vous voulez importer un jeu (après l'avoir correctement traduit bien sûr), ne cherchez pas plus loin... Il est injuste que seuls les gamers japonais en profitent ! *Metal Wolf Chaos* est

l'un des plus beaux étalons de l'écurie From Software et s'avère tout aussi jouissif qu'*Otogi 2* ! Techniquement au sommet (si seulement *Steel Battalion* avait bénéficié d'un tel moteur !), ce jeu d'action à la troisième personne vous propose d'incarner le Président des États-Unis, rien que ça. Le Vice-Président a fait son putsch et il ne vous reste plus que votre exosquelette surarmé pour vous défendre. Le scénario volontairement idiot n'est qu'un prétexte pour aller tout pêter dans des décors vastes et très détaillés. Malgré la frénésie ambiante, le jeu requiert un minimum de finesse et offre une palette de mouvements semblable à celle de *Gun Walkyrie* en bien plus jouable. Il y a par contre beaucoup plus de guns qu'il faudra apprendre à gérer, les 15 missions étant assez longues. Survolté et sublime à regarder, *MWC* propose une alternative arcade et speed qui ne manquera pas d'intéresser les amateurs de Mechas déjà lassés de *MechAssault 2*. On croise fort les doigts. Pensez à nous !

« *Metal Wolf Chaos* s'avère tout aussi jouissif qu'*Otogi 2*. »



↑ L'interface a l'air complexe, mais elle s'avère pratique et lisible.



↑ On peut faire des attaques plongeantes sur les bâtiments.



↑ Les boss sont de taille colossale ! Va falloir être vif...



↑ Après votre passage, il ne restera pas beaucoup de néons en état de marche...



# Star Wars Épisode III : La Revanche des Sith

Si revanche il y a, du côté des joueurs, elle sera...

Dev. : The Collective	Ed. : LucasArts
Genre : Action	Live : Non
Nbre joueurs : 1 ou 2	Sortie : 5 mai 2005
Site : www.lucasarts.com	

Le 05/05/05, une date de sortie étonnante, le film étant projeté mondialement deux semaines plus tard... À moins d'être à ce point curieux de découvrir avant l'heure la fin et les différents événements de cette conclusion attendue, on cherche encore l'intérêt marketing. Car cette *Revanche des Sith* reprend étape par étape « l'œuvre » de George Lucas en intégrant douze minutes de cinématiques du film. Un concept vieux comme Toulouse, qui permet ainsi aux fans de découvrir en avant-première les plus grands moments de son film fétiche. De type beat 'em all, vous y enchaînez les niveaux à grands renforts de sabre-laser. Les programmeurs évoquent aussi le genre RPG, pourquoi pas. Il est vrai que le personnage principal gagne de l'expérience et débloque ainsi de nouvelles attaques. Il vous suffit ensuite de les activer dans un sous-menu

pour les utiliser quand bon vous semble. Mais la comparaison s'arrête là, car la part belle est faite aux combos. Il vous suffit d'appuyer sur une succession de boutons pour réaliser des mouvements spectaculaires : Anakin frappe, Anakin exécute des sauts, Anakin a la classe... Enfin presque. La modélisation laisse à désirer, en particulier Obi-Wan dont la ressemblance avec Ewan McGregor se limite à la barbe... Certaines sont à l'inverse plus réussies, à l'instar du Comte Dooku. Dans l'ensemble plutôt bien animé, les combats manquent un peu de rythme. Même s'ils tendent à se rapprocher des cinq films et qu'ils sont plus fidèles que dans la majorité des adaptations, certains détails chagrinent. Le joueur peut par exemple utiliser la Force, mais tout semble trop souvent dirigiste : on se place par exemple sur un cercle pour déclencher un saut spécial. De même, pour soulever un vaisseau gênant le passage, le joueur doit se positionner à un endroit précis pour déclencher une cinématique... Du côté du son, c'est heureusement moins obscur. Dès les premières portées sublimement orchestrées de John Williams, le joueur n'a qu'une seule hâte,

## Xtra

### BRUCE SKYWALKER 7

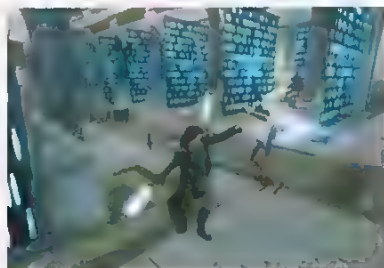
Lors de cette présentation éclair, les spectateurs ont été gratifiés d'une démonstration pour le moins originale. En effet, deux individus ont tenté d'impressionner la galerie en reproduisant des duels à la manière de *Star Wars*, soutenus par le thème *Duel of the Fates*. Seul problème, l'un des deux a sorti des nunchakus fluorescents, les fans ont préféré fermer les yeux pour ne pas rire...

sauter dans le tas en faisant valdinguer son sabre à tout va ! Visuellement, *Épisode III* s'en tire plutôt bien et ne manque pas de détails : de jolies étoiles brillantes, de belles textures, des sabres verts, bleus, rouges, mauves et plus si affinités. L'interaction avec les décors est limitée mais présente, et l'on a vite fait d'utiliser un élément 3D pour le projeter sur son adversaire. En dépit des modes Duel et Coopération, pas de *Live* à l'horizon. Si le joueur se passe volontiers du premier mode, vu la morosité des affrontements en un contre un, la coopération en binôme aurait ravi les fans. Les fans, sans doute les premiers concernés, seuls aptes à faire l'impasse sur le moindre défaut pour gambader dans les paysages de Lucas. Les parents ensuite, qui parviennent ainsi à contenter leurs gamins en leur offrant le jeu juste après la séance ciné. À l'inverse, le joueur exigeant qui se sent autant concerné par les problèmes familiaux des Skywalker que par le temps qu'il fera demain, risque d'être déçu et de ne voir qu'un jeu d'action au potentiel certain, mais qui aurait pu proposer encore plus. Que la Force soit avec cette *Revanche des Sith*, comme elle a pu l'être avec *Battlefront* et *Republic Commando* !

« Cette revanche des Sith reprend étape par étape l'œuvre de George Lucas. »



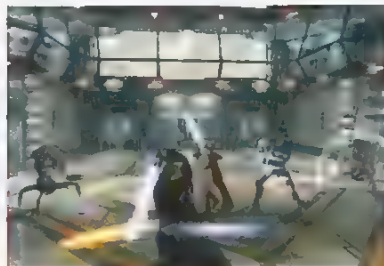
↑ En mode Versus, jouez absolument toutes les stars du film !



↑ Épisode III propose un total de seize niveaux.



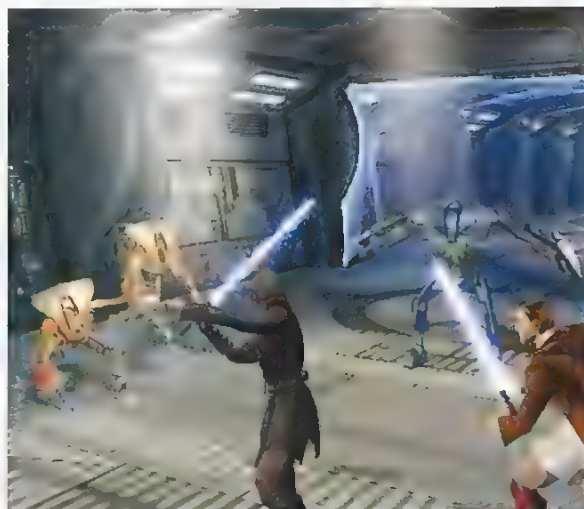
↑ Le maître et l'élève en plein combat final. Prêts à changer l'histoire...



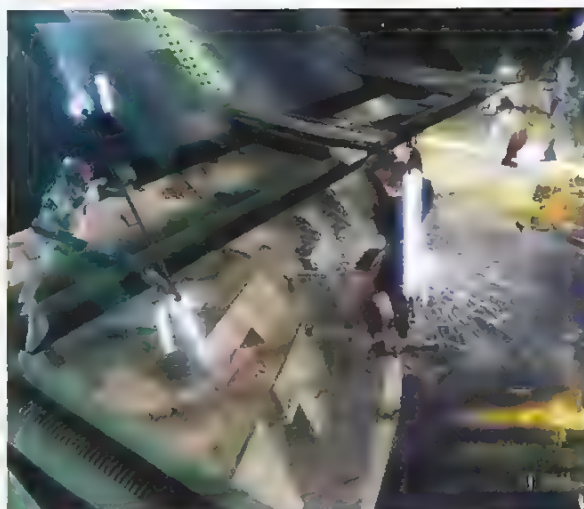
↑ Dommage pour le mode Coopération, le jeu n'est pas compatible Live.



↑ Chorégraphe de *Star Wars*, Nick Gillard a supervisé tous les combats.



↑ Droïdes et Sith seront vos principaux adversaires.



↑ Vous pourrez vous protéger et renvoyer les tirs.



**STAR  
WARS**  
EPISODE III

A vous l'honneur.



Le jeu vidéo Star Wars Episode III sur votre mobile Orange!

La fin de la République est proche et l'Empire s'étend. Incarne Anakin Skywalker™, Obi-Wan Kenobi™ et Yoda™ et lancez-vous à travers les missions de "La Revanche des Sith". Arriverez-vous à maîtriser la Force?

Orange World  > Jeux/Musique > Jeux à télécharger



Sortie en salle du film le 18 mai 2005

Services accessible en France métropolitaine depuis un terminal compatible (site sur [www.orange.fr](http://www.orange.fr)).  
Prix du jeu entre 4€ et 6€ le téléchargement hors coût de connexion à Orange World, indiqué avant l'achat. © 2005 Lucas Film Ltd & TM. Édité par THQ Wireless Inc. Tous droits réservés.

communiquons plus





# Total Overdose

Il était une fois au Mexique, revu par des Danois accros à la tequila.

Dev : Deadline	Ed : SCI
Genre : Action	Live : Non
Nbre joueur : 1	Sortie : Juin 2005
Site : <a href="http://www.gringo-locos.com">www.gringo-locos.com</a>	

➡ Drogés du jeu d'action, accros aux GTA-like, les dealers se font de plus en plus nombreux à vous proposer leurs ersatz aux effets, soi-disant, stupéfiants... L'overdose n'est pas loin ? Avant de tenter la cure de désintox, vous vous défoncerez bien une dernière fois, avec le futur produit de synthèse sorti des labos clandestins de Deadline. Les Danois s'attaquent tout simplement aux barons du genre avec un jeu d'action speed et explosif. Poursuites en bagnoles et gunfights frénétiques sont au programme d'un *Total Overdose* au sang chaud. Virée sous amphétamines dans un Mexique caricatural peuplé de caïds sans pitié, de petites frappes aux traits taillés à la machette,

## Xtra

### PREMIÈRES PERTES ?

Bière mexicaine, chips et guacamole, SCI n'a pas peur des clichés lorsqu'il s'agit de faire la promo d'un jeu qui sent bon le sable chaud latino. Toutefois, les journalistes présents lors de la présentation sont restés assez lucides pour voir les développeurs se faire malmenier par leur propre jeu. Visiblement très difficile, *Total Overdose* fait déjà des victimes !

et de belles et indomptables pouliches, ce rodéo sauvage et sanglant laissera plus d'un étalon sur le carreau.

Sauvage, oui, mais stylé aussi. Dans *Total Overdose*, ce qui compte, ce n'est pas le nombre de mercenaires mexicains que vous tuez, mais la façon dont vous les éliminez. Sans peur et sans reproche, votre héros solitaire est un drogué des armes à feu, un esthète de la fusillade. Avec un arsenal de vingt armes à disposition et la possibilité d'en utiliser deux simultanément, le bonhomme est prêt à défoncer du *bandido* de loin, comme de près. Acrobate à ses heures, il dispose d'une soixantaine de mouvements spéciaux, à effectuer l'arme à la main. Plongeon vers l'ennemi, flingue en avant, élégant retourné pour mitrailler à 360°, ou esquive sur le côté accompagnée d'une mise en

joue et d'un *headshot* fatal, Ram, fils d'un légendaire agent des Stup' américains, fait preuve d'une éblouissante dextérité. Loin d'être aussi emporté qu'un Tommy Vercetti (*GTA Vice City*), le brun nerveux aligne en continu, multipliant les combos. Plus il vise juste, plus l'action ralentit, à la manière du *bullet time* de *Max Payne*, l'autorisant à des mouvements toujours plus extravagants. Et lorsqu'il délaisse les automatiques légers, c'est pour se la jouer *Desperado*, et ravager temples incas et complexes industriels en usant de deux étuis à guitare mitrailleurs. Une dizaine d'environnements, sièges d'une cinquantaine de missions, la douce musique de vos instruments de mort résonnera longtemps dans un jeu dont vous déterminerez vous-même le schéma de progression. Libre à vous de passer automatiquement d'une mission à l'autre, ou de vous installer au volant d'une quelconque décapotable, ou d'un tracteur (!), et de tailler votre route vers vos prochains objectifs, quitte à faire un crochet par la ville. L'histoire ne dit pas si on pourra faire une descente dans un bar et se jeter une petite bière mexicaine, mais le coin devrait être suffisamment animé pour que vous vous occupiez. Drogues, flingues et gangs, le cocktail a un goût de déjà-bu, d'autant plus fort que tant la

technique que la mise en scène semblent avoir été

calquées sur les produits-phares du parrain Rockstar. Imprévisible et nerveux, le rigolo titre latino qui vient du froid à le cran de se frotter à un gros caïd. A quelques mois de la sortie, la réussite totale se fera à l'arraché, mais le *gringo* en a suffisamment dans le ventre pour ne pas finir exécuté sommairement dans le désert...



➡ Montrez à tous ces cocos que le gringo a du style.



➡ Vous les avez aimés au cinéma, vous les adorerez en jeu, les étuis de guitares mitrailleuse !



➡ 20 armes, 60 mouvements : tout pour le gunfight !



➡ Ram est aussi un acrobate aux paumes d'acier.



# Agenda mai 05

Un peu de science et beaucoup de fiction en mai, avec un fort penchant pour les plus glauques et terrorisants qui soient, sur écran ou derrière un volant !

Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi
 <p><b>LARGUÉS AU LARGE</b> Mordant à en avoir le souffle coupé, voire la gorge tranchée, le DVD d'<i>Open Water</i> ouvre de nouveaux horizons bleu azur sur la phobie des grands blancs des océans rouge sang.</p> <p>2</p>	 <p><b>TRIPLES X ?</b> Tri logique, 3 <i>Extremes</i> regroupe trois longs-métrages fantastiques asiatiques inédits à découvrir, dont <i>La Boîte du maître en art bestial</i> scénarisé : Takeshi Miike (<i>Dead or Alive</i>).</p> <p>4</p>	 <p><b>SAIGNER LES UNS LES AUTRES</b> Survie forcée pour le doc de <i>Pariah</i>, obligé de pratiquer la chirurgie destructrice par les pétards dans un Doom-like furieux et très complet, par les créateurs d'<i>Unreal</i>.</p> <p>5</p>	 <p><b>L'IVRESSE D'ESSENCE</b> Pas la peine de simuler, le meilleur compétiteur routier est là et c'est <i>Forza Motorsport</i> ! Au taquet jusqu'à la ligne d'arrivée, sa conduite et sa tenue de route en mènent vraiment large !</p> <p>6</p>	 <p><b>DES GARS COLLATÉRAUX !</b> Les preuves de Force ultime sont réunies pour décider du sort de la galaxie dans <i>Star Wars : Épisode III La Revanche des Sith</i>. LA piste aux étoiles de l'année à ne pas ignorer !</p> <p>17</p>		
 <p><b>SABRER LA CAMPAGNE</b> Onirique, énergique, esthétique, le DVD Collector <i>Le Secret des Poignards Volants</i> atteint son but de plein fouet ! Une édition remplie de bonus tranchants impossible à éviter.</p> <p>17</p>	 <p><b>BLESSURES DE L'ARME</b> Offensive fatale de l'édition Collector du stigmatisant <i>Voyage au Bout de l'Enfer</i> de Cimino. Une expédition menée sans concessions, remastérisée pour des envolées ciné mystiques !</p> <p>23</p>	 <p><b>TRISTE CIRE...</b> Dégoulinant, le flip de <i>House of Wax</i> tente de piéger sur fond d'horreur perpétrée à la cire dans une ville fantôme... Paris Hilton y fait figure de corps potentiel à sacrifier. Inquiétant ?</p> <p>25</p>	 <p><b>PATIENTS OU MALADES ?</b> Pour profiter au maximum du film, Berreb refuse catégoriquement de voir le trailer de l'<i>Épisode III</i>. Pire, Jeff préfère s'isoler chez lui pour un plaisir solitaire devant l'écran...</p> <p>31</p>			
 <p><b>PATIENTS OU MALADES ?</b> Pour profiter au maximum du film, Berreb refuse catégoriquement de voir le trailer de l'<i>Épisode III</i>. Pire, Jeff préfère s'isoler chez lui pour un plaisir solitaire devant l'écran...</p> <p>31</p>		 <p><b>PATIENTS OU MALADES ?</b> Pour profiter au maximum du film, Berreb refuse catégoriquement de voir le trailer de l'<i>Épisode III</i>. Pire, Jeff préfère s'isoler chez lui pour un plaisir solitaire devant l'écran...</p> <p>31</p>				







44099 L'Age de Glace Skate + SPORTS USA SPORT 7111	44051 2004 Real Foot + SPORTS USA SPORT 7111	44092 Pro Bowling + SPORTS USA SPORT 7111	44016 Puissance 4 + JEUX DE SOCIÉTÉ USA JEUX DE SOCIÉTÉ 7111	44062 Solitaire + JEUX DE SOCIÉTÉ USA JEUX DE SOCIÉTÉ 7111	44091 Chessmaster + JEUX DE SOCIÉTÉ USA JEUX DE SOCIÉTÉ 7111	44012 MB Board Games + JEUX DE SOCIÉTÉ USA JEUX DE SOCIÉTÉ 7111	44018 Call of Duty + ACTION/AVANTURE USA ACTION/AVANTURE 7111	44019 Splinter Cell PT + CASSE TÊTE USA CASSE TÊTE 7111	44010 Block Breaker DX + CASSE TÊTE USA CASSE TÊTE 7111	44011 Monopoly Tycoon + STRATÉGIE USA STRATÉGIE 7111	44012 Perry Rhodan + STRATÉGIE USA STRATÉGIE 7111	44013 Zoo Tycoon 2 + STRATÉGIE USA STRATÉGIE 7111
44064 Rayman Golf + SPORTS USA SPORT 7111	44052 Pike of Persuasion + ACTION/AVANTURE USA ACTION/AVANTURE 7111	44053 Terminator 2 + ACTION/AVANTURE USA ACTION/AVANTURE 7111	44054 Piège de cristal + ACTION/AVANTURE USA ACTION/AVANTURE 7111	44055 Père de Pérou + ACTION/AVANTURE USA ACTION/AVANTURE 7111	44056 Sabrina + ACTION/AVANTURE USA ACTION/AVANTURE 7111	44057 Charmed + ACTION/AVANTURE USA ACTION/AVANTURE 7111	44058 X-Files + ACTION/AVANTURE USA ACTION/AVANTURE 7111	44059 Rayman 3 + ACTION/AVANTURE USA ACTION/AVANTURE 7111	44060 South Park + ACTION/AVANTURE USA ACTION/AVANTURE 7111	44061 True Crime + ACTION/AVANTURE USA ACTION/AVANTURE 7111	44062 Mad Max 3 + ACTION/AVANTURE USA ACTION/AVANTURE 7111	44063 Italian Job + ACTION/AVANTURE USA ACTION/AVANTURE 7111
44051 Vins Skate & Slam + SPORTS USA SPORT 7111	44052 Vijay Pro Golf + SPORTS USA SPORT 7111	44053 Nightmare Creatures + COMBAT USA COMBAT 7111	44054 Shado Fighter + COMBAT USA COMBAT 7111	44055 Top Gun II + JEUX DE TIR USA JEUX DE TIR 7111	44056 Siberian Strike + JEUX DE TIR USA JEUX DE TIR 7111	44057 Banjo-Kazooie + ACTION/AVANTURE USA ACTION/AVANTURE 7111	44058 Sven + ACTION/AVANTURE USA ACTION/AVANTURE 7111	44059 Dr. Mabooul + ACTION/AVANTURE USA ACTION/AVANTURE 7111	44060 Tirassias + ACTION/AVANTURE USA ACTION/AVANTURE 7111	44061 Machines à sous + CASINO USA CASINO 7111	44062 Ducati Extreme + CASINO USA CASINO 7111	44063 Winter Games + SPORTS USA SPORT 7111
44054 Rayman Bowling + SPORTS USA SPORT 7111	44055 Dakar 2005 + AUTO/SPORT USA AUTO/SPORT 7111	44056 Speed Devils + AUTO/SPORT USA AUTO/SPORT 7111	44057 Popeye Kart + AUTO/SPORT USA AUTO/SPORT 7111	44058 Asphalt Urban GT + AUTO/SPORT USA AUTO/SPORT 7111	44059 Ducati Extreme + CASINO USA CASINO 7111	44060 Video Poker + CASINO USA CASINO 7111	44061 Machines à sous + CASINO USA CASINO 7111	44062 Ducati Extreme + CASINO USA CASINO 7111	44063 Winter Games + SPORTS USA SPORT 7111	44064 Rayman Bowling + SPORTS USA SPORT 7111	44065 Dakar 2005 + AUTO/SPORT USA AUTO/SPORT 7111	44066 Speed Devils + AUTO/SPORT USA AUTO/SPORT 7111

## NEW NIGHTS

SUCCESS IN THE CITY

### LES TESTS DE LA SEMAINE

**TEST 126 New York Nights**  
Régalez-vous avec des arcs, des chaînes de combat, se battre en forme de jeu 3D, c'est simple et bon jeu. Une fois que vous avez compris les règles, le jeu est facile. Pour obtenir une copie de ce jeu, contactez le service client de New Nights au 0899 705 707. **000**

**TEST 127 Might & Magic**  
Créatures en 3D, stratégie, combats, des effets visuels et sonores superbes, des combats dynamiques. La progression des personnages est étonnante, le scénario est riche et intéressant. Que demandez-vous ? L'avis d'astuces. **000**

**TEST 128 Midnight Billard**  
Une ressource en tout point, graphique, sonore et ergonomique. 3 jeux de billard, des coups rapides (et vécus), des personnages faibles en couleur (pour les voir), la possibilité de jouer du moment. L'avis d'astuces. **000**

**44064**  
Might & Magic  
+ JEUX DE SOCIÉTÉ  
USA JEUX DE SOCIÉTÉ 7111

**44065**  
Midnight Billard  
+ JEUX DE SOCIÉTÉ  
USA JEUX DE SOCIÉTÉ 7111

## IMAGES ET ANIMATIONS

38877 + DE NANAS USA NANAS 81122	38878 + DE NANAS USA NANAS 81122	38879 + DE NANAS USA NANAS 81122	38880 + DE NANAS USA NANAS 81122	38881 + DE NANAS USA NANAS 81122	38882 + DE NANAS USA NANAS 81122	38883 + DE NANAS USA NANAS 81122	38884 + DE NANAS USA NANAS 81122	38885 + DE NANAS USA NANAS 81122	38886 + DE NANAS USA NANAS 81122	38887 + DE NANAS USA NANAS 81122	38888 + DE NANAS USA NANAS 81122	38889 + DE NANAS USA NANAS 81122	38890 + DE NANAS USA NANAS 81122
38891 + DE NANAS USA NANAS 81122	38892 + DE NANAS USA NANAS 81122	38893 + DE NANAS USA NANAS 81122	38894 + DE NANAS USA NANAS 81122	38895 + DE NANAS USA NANAS 81122	38896 + DE NANAS USA NANAS 81122	38897 + DE NANAS USA NANAS 81122	38898 + DE NANAS USA NANAS 81122	38899 + DE NANAS USA NANAS 81122	38900 + DE NANAS USA NANAS 81122	38901 + DE NANAS USA NANAS 81122	38902 + DE NANAS USA NANAS 81122	38903 + DE NANAS USA NANAS 81122	38904 + DE NANAS USA NANAS 81122

### EFFETS

Pour télécharger un logo en y ajoutant un effet, envoyez TypeEffect+Ref au 81122. Ex. ROTATION38181 au 81122 TEL: 0899 705 707. Fonctionne avec tous nos logos couleur.

ROTATION	RASTAPOSTER	BRISENOIR	CIBLE	SEPIA	PETITBAISER	DANSOUL	PLURITOI	JETAIME	TOILESPIDER	IMPACT
----------	-------------	-----------	-------	-------	-------------	---------	----------	---------	-------------	--------

309141 AXELLE + JEUX DE SOCIÉTÉ USA JEUX DE SOCIÉTÉ 7111	309142 JULIE + JEUX DE SOCIÉTÉ USA JEUX DE SOCIÉTÉ 7111	309143 Chloé tue + JEUX DE SOCIÉTÉ USA JEUX DE SOCIÉTÉ 7111	309144 LAURA + JEUX DE SOCIÉTÉ USA JEUX DE SOCIÉTÉ 7111	309145 FRANCK + JEUX DE SOCIÉTÉ USA JEUX DE SOCIÉTÉ 7111	309146 DELPHINE + JEUX DE SOCIÉTÉ USA JEUX DE SOCIÉTÉ 7111	309147 PERSO + JEUX DE SOCIÉTÉ USA JEUX DE SOCIÉTÉ 7111	309148 NORDINE + JEUX DE SOCIÉTÉ USA JEUX DE SOCIÉTÉ 7111
---	--	--	--	---	---	--	--

38182	38183	38184	38185	38186	38187	38188	38189	38190	38191	38192	38193	38194	38195	38196	38197	38198	38199	38200	38201	38202	38203	38204	38205	38206	38207	38208	38209	38210	38211	38212	38213	38214	38215	38216	38217	38218	38219	38220	38221	38222	38223	38224	38225	38226	38227	38228	38229	38230	38231	38232	38233	38234	38235	38236	38237	38238	38239	38240	38241	38242	38243	38244	38245	38246	38247	38248	38249	38250	38251	38252	38253	38254	38255	38256	38257	38258	38259	38260	38261	38262	38263	38264	38265	38266	38267	38268	38269	38270	38271	38272	38273	38274	38275	38276	38277	38278	38279	38280	38281	38282	38283	38284	38285	38286	38287	38288	38289	38290	38291	38292	38293	38294	38295	38296	38297	38298	38299	38300	38301	38302	38303	38304	38305	38306	38307	38308	38309	38310	38311	38312	38313	38314	38315	38316	38317	38318	38319	38320	38321	38322	38323	38324	38325	38326	38327	38328	38329	38330	38331	38332	38333	38334	38335	38336	38337	38338	38339	38340	38341	38342	38343	38344	38345	38346	38347	38348	38349	38350	38351	38352	38353	38354	38355	38356	38357	38358	38359	38360	38361	38362	38363	38364	38365	38366	38367	38368	38369	38370	38371	38372	38373	38374	38375	38376	38377	38378	38379	38380	38381	38382	38383	38384	38385	38386	38387	38388	38389	38390	38391	38392	38393	38394	38395	38396	38397	38398	38399	38400	38401	38402	38403	38404	38405	38406	38407	38408	38409	38410	38411	38412	38413	38414	38415	38416	38417	38418	38419	38420	38421	38422	38423	38424	38425	38426	38427	38428	38429	38430	38431	38432	38433	38434	38435	38436	38437	38438	38439	38440	38441	38442	38443	38444	38445	38446	38447	38448	38449	38450	38451	38452	38453	38454	38455	38456	38457	38458	38459	38460	38461	38462	38463	38464	38465	38466	38467	38468	38469	38470	38471	38472	38473	38474	38475	38476	38477	38478	38479	38480	38481	38482	38483	38484	38485	38486	38487	38488	38489	38490	38491	38492	38493	38494	38495	38496	38497	38498	38499	38500	38501	38502	38503	38504	38505	38506	38507	38508	38509	38510	38511	38512	38513	38514	38515	38516	38517	38518	38519	38520	38521	38522	38523	38524	38525	38526	38527	38528	38529	38530	38531	38532	38533	38534	38535	38536	38537	38538	38539	38540	38541	38542	38543	38544	38545	38546	38547	38548	38549	38550	38551	38552	38553	38554	38555	38556	38557	38558	38559	38560	38561	38562	38563	38564	38565	38566	38567	38568	38569	38570	38571	38572	38573	38574	38575	38576	38577	38578	38579	38580	38581	38582	38583	38584	38585	38586	38587	38588	38589	38590	38591	38592	38593	38594	38595	38596	38597	38598	38599	38600	38601	38602	38603	38604	38605	38606	38607	38608	38609	38610	38611	38612	38613	38614	38615	38616	38617	38618	38619	38620	38621	38622	38623	38624	38625	38626	38627	38628	38629	38630	38631	38632	38633	38634	38635	38636	38637	38638	38639	38640	38641	38642	38643	38644	38645	38646	38647	38648	38649	38650	38651	38652	38653	38654	38655	38656	38657	38658	38659	38660	38661	38662	38663	38664	38665	38666	38667	38668	38669	38670	38671	38672	38673	38674	38675	38676	38677	38678	38679	38680	38681	38682	38683	38684	38685	38686	38687	38688	38689	38690	38691	38692	38693	38694	38695	38696	38697	38698	38699	38700	38701	38702	38703	38704	38705	38706	38707	38708	38709	38710	38711	38712	38713	38714	38715	38716	38717	38718	38719	38720	38721	38722	38723	38724	38725	38726	38727	38728	38729	38730	38731	38732	38733	38734	38735	38736	38737	38738	38739	38740	38741	38742	38743	38744	38745	38746	38747	38748	38749	38750	38751	38752	38753	38754	38755	38756	38757	38758	38759	38760	38761	38762	38763	38764	38765	38766	38767	38768	38769	38770	38771	38772	38773	38774	38775	38776	38777	38778	38779	38780	38781	38782	38783	38784	38785	38786	38787	38788	38789	38790	38791	38792	38793	38794	38795	38796	38797	38798	38799	38800	38801	38802	38803	38804	38805	38806	38807	38808	38809	38810	38811	38812	38813	38814	38815	38816	38817	38818	38819	38820	38821	38822	38823	38824	38825	38826	38827	38828	38829	38830	38831	38832	38833	38834	38835	38836	38837	38838	38839	38840	38841	38842	38843	38844	38845	38846	38847	38848	38849	38850	38851	38852	38853	38854	38855	38856	38857	38858	38859	38860	38861	38862	38863	38864	38865	38866	38867	38868	38869	38870	38871	38872	38873	38874	38875	38876	38877	38878	38879	38880	38881	38882	38883	38884	38885	38886	38887	38888	38889	38890	38891	38892	38893	38894	38895	38896	38897	38898	38899	38900	38901	38902	38903	38904	38905	38906	38907	38908	38909	38910	38911	38912	38913	38914	38915	38916	38917	38918	38919	38920	38921	38922	38923	38924	38925	38926	38927	38928	38929	38930	38931	38932	38933	38934	38935	38936	38937	38938	38939	38940	38941	38942	38943	38944	38945	38946	38947	38948	38949	38950	38951	38952	38953	38954	38955	38956	38957
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------



# Abonnez-vous au magazine que votre XBOX vous réclame !

XBOX Magazine 1 An / 13n<sup>os</sup> ..... 117 €

+ le jeu Need for Speed Underground 2 ..... 59 €  
pour XBOX

TOTAL ..... ~~176 €~~

pour vous  
seulement

**91 €**

48 %  
de réduction



Avec le DVD exclusif :  
avec les démos jouables des meilleurs jeux,  
les vidéos des futurs hits, et de nombreux add-on...

La franchise "Need for Speed" poursuit son incursion  
dans le monde du Tuning : à l'aide de centaines de  
pièces détachées, personnalisez tous les éléments de  
votre véhicule, à choisir parmi plus de 30 modèles  
des plus prisés par les passionnés, en opérant des  
millions de combinaisons différentes !...

\*prix de vente au numéro

## ABONNEMENT DECOUVERTE

UPJ41

A retourner accompagné de votre règlement à : Xbox Magazine - Service Abonnement  
101 / 109 rue Jean Jaurès - 92300 Levallois Perret

« OUI, je m'abonne pour 13 n° / 13 DVD à "Xbox Magazine" + le jeu Need for Speed Underground 2\* (version XBOX)  
au prix de **91 €** seulement au lieu de 176 €\*

Je règle ma commande par : ☐ chèque bancaire ou postal à l'ordre de FUTURE France

☐ carte bancaire N° : ..... Date & Signature (obligatoires) :

date de Validité : ..... (val-dité minimale 2 mois)

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : ..... Date de naissance : .....

E-mail : .....

Quelle console utilisez-vous : ☐ Playstation ☐ Game Cube ☐ Game Boy Advance ☐ Xbox De quel matériel informatique disposez-vous : ☐ PC ☐ Mac

\*Chaque numéro de X-Box Magazine est en vente au prix de 9 € (01/01/05). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/05/05. Le jeu peut être vendu séparément au prix de 59 € (+ 2 € de frais de port) Dans la limite des stocks disponibles. Réception du jeu 6 à 8 semaines après réception de votre règlement. Pour l'étranger nous consulter au 01 46 72 50 89 - Fax : 01 49 60 10 55 - e-mail : futurenet@abocom.fr. En application l'Article 27 de la Loi 78-17 du 06/01/78, les informations qui vous sont demandées sont nécessaires au traitement de votre abonnement.





# Xfiles

Des dossiers complets sur un thème particulier, un genre donné ou un jeu majeur, souvent après avoir eu la chance de nous rendre directement au studio de développement.

**Gangsters Vs. Gangstaz**  
Page 38

**Far Cry Instincts**  
Page 32









↑ On n'atteindra évidemment pas le rendu des plus puissants PC, mais il reste excellent.

# Far Cry Instincts

Après une brillante carrière comme vendeur de cartes vidéo PC, Jack Carver lâche la bête en vue d'une reconversion sauvage !

Texte : Fab

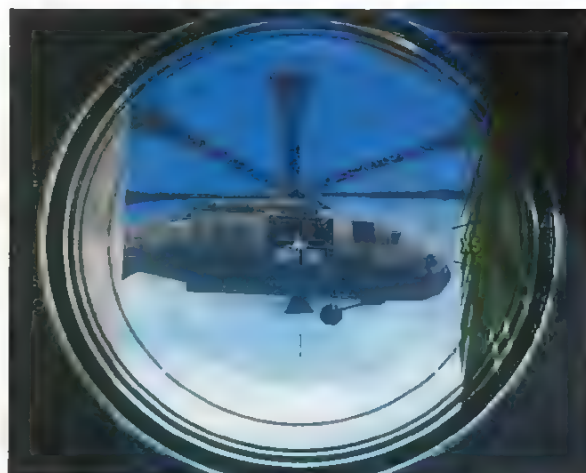
✕ Dév : Ubisoft	✕ Éd : Ubisoft
✕ Genre : Doom-like	✕ Live : 16 joueurs max.
✕ Nbre joueurs : 1 à 4	✕ Sortie : Sept. 2005
✕ Site : <a href="http://www.ubisoft.com">www.ubisoft.com</a>	

**L**e Master Chief a beau être arrivé au pouvoir par suffrage universel, c'est presque sans partage qu'il règne sur ses semblables depuis l'avènement de l'ère Xbox. Une évolution semble néanmoins se profiler : si *Halo 1er* fut autant roi du désert que Roi Soleil, aujourd'hui l'horizon est couvert de Doom-like parachutés dans l'espoir de profiter de son rayonnement. Débarque alors *Far Cry*. Bientôt surpeuplé, le territoire est voué à subir la dure loi de la jungle, mais pour le titre d'Ubi c'est plutôt de circonstance ! Originaire du PC, il en a vu d'autres et a su rester en haut de la chaîne malgré l'arrivée de mastodontes tels que

*Doom 3* et *Half-Life 2*, insolemment coiffés au poteau. Réitérer l'exploit sur console demeure un sacré défi technique, tant le jeu de Crytek a fait date, entre autres, pour sa réalisation stupéfiante et l'exigence matérielle qui a l'ait avec... Dans cette optique, l'équipe d'Ubi Montréal chargée du projet s'est appliquée à repenser complètement le titre, en tenant compte non seulement des capacités de la Xbox, mais également des quelques remarques formulées à l'encontre de la version PC, et des exigences propres au jeu sur console. Résultat : une date de sortie qui a quand même pas mal rebondi soit, mais après bientôt deux ans de développement, cette nouvelle mutation présente un potentiel assez monstrueux.

## L'île du Docteur Krieger

Jack Carver, c'est un peu le proto-pauvre-type du héros de série B : mauvais endroit, mauvais moment, et le voilà naufragé sur une île faussement paradisiaque. Le comité d'accueil est alors composé de mercenaires >>>



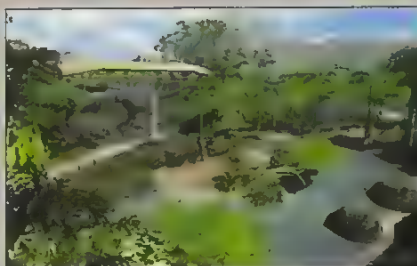
↑ Vous devrez retenir votre respiration pour viser correctement.



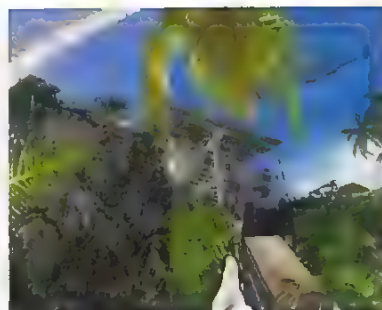


## Petits meurtres entre amis

Mince alors, pas de Coop, pas de bots et pourtant le Multi de *Far Cry Instincts* nous a laissés de bonnes impressions ! Il faut dire que les cartes sont fûtées et invitent à varier les tactiques. Les cinq modes de jeu proposés reprennent globalement les classiques Deathmatch et Team Deathmatch (renommés Chaos et Team Chaos), Vol de l'échantillon et « Assaut » (nom temporaire), et y ajoutent un mode Predator comparable au Mastodonte de *Halo*. L'un des joueurs y incarne alors un perso « évolué » face à tous les autres, qui peuvent ou non décider de former deux camps pour batailler sur deux fronts simultanément !



↑ Ça ressemble bien au paradis, mais l'enfer n'est pas loin.



↑ Les niveaux ont beaucoup changé, mais conservent les thèmes de la version PC.



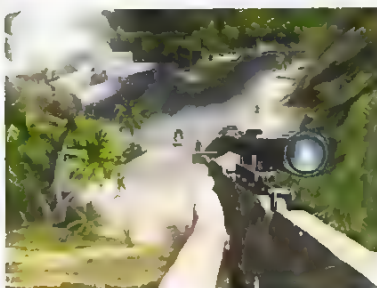
↑ Par souci de réalisme, les armes flambant neuves ont été retirées.



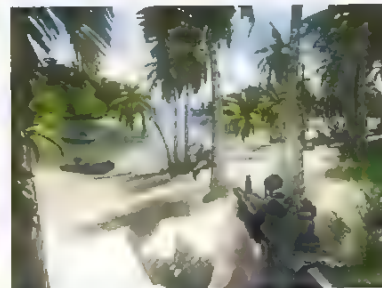
↑ La physique des corps vient comme toujours donner vie à vos morts...



↑ Les mercenaires peuvent parfois se montrer assez bavards.



↑ Les décors sont assez vastes pour vous laisser décider de votre style d'approche.



↑ Les niveaux étonnent par leurs dimensions et l'absence de « murs invisibles ».

» passablement hostiles à la solde d'un biochimiste pas clair, et la faune locale de créatures génétiquement modifiées... Passablement hostiles aussi, bien entendu... Tout ça à cause d'une femme ; bien entendu. Pour autant, sous ses airs de nanar parfaitement assumé, le scénario légèrement remanié réserve assez de surprises pour pimenter - voire altérer - l'action tout au long du mode Solo. À chaque type d'ennemi est censé correspondre un modèle d'Intelligence Artificielle, et si les mercenaires réagissent de façon méthodique à un stimulus (approchant prudemment, filant sonner l'alerte, essayant de prendre le joueur en étau à plusieurs ou même de l'attirer dans un piège), les diverses aberrations animales que Carver est amené à rencontrer ne seront pas forcément aussi prévisibles. Pour l'heure, le bestiaire en question demeure jalousement gardé et plusieurs changements sont à prévoir par rapport à la version PC. Les protagonistes eux-mêmes ont été sensiblement relookés,

délaissant leur dégain excentrique au profit d'un aspect plus crédible, à l'image de leur personnalité un peu plus creusée qu'auparavant. Le fameux Docteur Krieger, entre Moreau et Frankenstein, apparaît alors moins froid et représente une cause plus facile à plaider, tandis que les alliés présumés de Carver (la journaliste Valérie Cortez et l'agent de liaison David Doyle) entretiennent le doute. Même l'emblématique Richard Crow, chef des mercenaires et bête noire de service (qui, au passage, a troqué son chapeau de cow-boy contre une boule à zéro. Le pauvre...), arrive à se distinguer de la brute de base... Alors que pour le héros, la chose pourrait justement s'avérer plus compliquée !

### Néodarwinisme, théories et application

Au-delà du simple intérêt narratif et de la mise en scène un rien plus « James-Bondesque », certaines retouches scénaristiques ont une réelle incidence sur le déroulement du jeu. Lui-même contaminé par la formule miracle

### Xtra

#### FAIT MAISON

Les éditeurs de cartes sont déjà rares sur console, mais celui de *Far Cry Instincts* s'avère particulièrement complet. Pour une fois, il ne s'agit pas de construire des couloirs, mais bien des cartes en extérieurs, sur trois types d'environnement (marécages, plage, jungle) entièrement configurables. On se croirait dans *Populous* !

du bon docteur, Carver sera ainsi amené à se découvrir de nouvelles aptitudes au fil de la partie. Régénération, force bestiale (permettant notamment d'embarquer les mitrailleuses et autres armes montées), coups de griffes... Un vrai X-Men en quelque sorte, avec toutefois certains effets secondaires gênants, et un certain dilemme causé par la perte graduelle de son humanité ! Histoire de pousser le joueur au vice en s'abandonnant à ses instincts les plus primitifs, une jauge d'adrénaline se remplit lors des combats au corps à corps, permettant à terme d'améliorer sa vision (à la manière de *Project : Snowblind*), son odorat (pour repérer le lieu de passage des ennemis), ou encore sa rapidité et la hauteur de ses bonds. De quoi semer la panique chez l'ennemi, et inverser les rôles en passant progressivement du statut de « proie » à celui de « prédateur », même si certaines aptitudes peuvent tout aussi bien servir une approche discrète. La palette de mouvements de base s'est en outre enrichie, Carver pouvant



« Véhicules, radio, tourelles :  
les ennemis utilisent tous  
les moyens à disposition  
pour vous pourrir la vie !





» s'accroupir, ramper, mais aussi rouler sur le dos histoire de tirer en hauteur sans se mettre à découvert, poignarder traîtreusement un ennemi trop distrait, et même éparpiller quelques pièges à travers le terrain. Enfin, le décor permet régulièrement d'effectuer quelques actions contextuelles, comme pousser un tronc d'arbre du haut d'une falaise afin de le faire dévaler vers un groupe de mercenaires... Une façon intéressante de mettre en avant les vertus du moteur physique de Crytek, plutôt brillamment réadapté à la Xbox.

## Paradis perdu retrouvé

À la fois Doom-like et tout son contraire, *Far Cry* plante le joueur dans des environnements immenses et spectaculaires, là où d'autres privilégient la succession de couloirs plongés dans l'obscurité. Pourtant, l'ambiance oppressante déjà ressentie sur PC est également de mise, accentuée de niveau en niveau alors que le cadre se veut de plus en plus inquiétant. On passe ainsi de la plage tropicale paradisiaque au décor volcanique cendré et poussiéreux, en passant par une rivière marécageuse, une jungle étouffante ou encore une usine désaffectée. Fait rare sur console, les trois-quarts des environnements sont

## Sadisme et sens pratique

Les munitions étant limitées, et pour la plupart bruyantes, Jack aura intérêt à attirer ses ennemis dans les pièges qu'il aura appris à installer au fil de la partie. Les deux plus courants, également disponibles en Multi, sont la branche d'arbre et la mine Claymore. Le premier a l'avantage d'être silencieux et facilement réalisable en plein cœur d'une jungle... La mine est bruyante, mais n'épargne pas les véhicules, et peut être placée dans un bâtiment. Dans les deux cas, souvenez-vous que vous n'êtes pas le seul à savoir poser des pièges, et que le danger est partout !

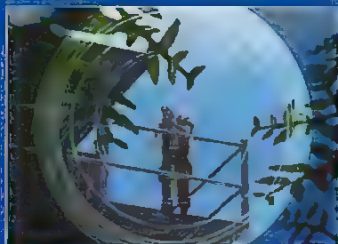


## Double jeu

À l'instar de la version PC, *Far Cry* compte bien se distinguer par sa liberté d'action. Les niveaux sont vastes, offrant de multiples points d'approche, et même plusieurs routes possibles d'un bout à l'autre. L'aspect infiltration a d'ailleurs subi quelques améliorations en plus du radar/détecteur de mouvements (indiquant l'emplacement et le niveau d'alerte de l'ennemi), le joueur dispose également d'un indicateur de discrétion. En revanche, il ne suffit plus de plonger la tête sous l'eau ou de se cacher dans les herbes hautes pour devenir « invisible » : à proximité, Jack se fera tout de même repérer ! Enfin, en s'approchant discrètement, Carver peut poignarder un ennemi sans faire de vagues, pour peu que personne d'autre ne tombe sur le cadavre.



↑ L'infiltration constitue désormais une véritable technique d'approche.



↑ En revanche, à la moindre alerte, mieux vaut avoir un bon plan B !



↑ En dépit de contraintes de mémoire, le champ de vision s'avère très vaste.



↑ Le moteur gère sans peine les éclairages et les ombres dynamiques.





↑ La mise en scène s'autorise quelques scènes scriptées pour rythmer l'action.



↑ Les ennemis tenteront de se mettre à couvert si vous leur en laissez le temps.



↑ L'environnement devient plus hostile à mesure que le joueur progresse.



↑ Aux heures de repas, Carver potassait son infiltration avec Sam Fisher.



↑ Caisses et cadavres volants sont très convaincants !

## Tout-terrain

A travers les niveaux, sept types de véhicules peuvent être pilotés, du deltaplane au bateau patrouilleur, en passant par la jeep, l'ATV, le jet-ski et l'hovercraft (les trois derniers étant absents de la version PC). Stick gauche pour la direction, stick droit pour manier son arme : la maniabilité s'avère plutôt agréable, mais les pilotes chevronnés de Warthog devront sans doute faire un peu de rééducation.



↑ La plupart des engins sont armés... sinon les munitions sont à vos frais.



↑ La prochaine fois, pensez à détruire les autres véhicules avant de filer !

« Cette mouture Xbox s'efforce de conserver tout ce qui faisait le charme de la version d'origine. »

» en extérieur, et si la version Solo présentée lors de notre descente chez Ubi n'était qu'à un stade de développement peu avancé (à peine 20 % !), le rapide passage en revue des cartes disponibles y révélait déjà son lot de prouesses techniques. Entièrement redessinés, les niveaux de cette mouture Xbox s'efforcent ainsi de conserver tout ce qui faisait le charme de la version d'origine. Profondeur de champ vertigineuse, lumières dynamiques éclatantes, eau et reflets saisissants... Les 64 Mo de mémoire de la console ont bien évidemment imposé quelques sacrifices sur la variété des éléments graphiques (en particulier la végétation), mais le recours à diverses astuces comme le regroupement d'arbres ou les variations de taille ont permis de conserver cette impression d'évoluer au cœur d'une jungle luxuriante. La perte est en outre compensée par l'ajout de plusieurs effets spéciaux plutôt bien vus, de l'effet de flou prononcé lorsque le joueur nage sous l'eau, à l'éblouissement lorsqu'il retrouve la clarté du jour au sortir d'une zone sombre. Même en intérieur, de nombreux détails viennent renforcer le réalisme : les meubles sont crasseux, le métal rouillé, les armes rafistolées... Le directeur artistique s'est appliqué à donner l'impression que Carver s'était bel et bien échoué sur une île, et non dans un parc d'attraction. De fait,

le sentiment d'immersion s'annonce au moins aussi fort que sur la version originale.

**C'est bon, c'est fin, ça se joue sans fin !**

Légèrement raccourci par rapport à son ancêtre, *Far Cry Instincts* compte encore 12 niveaux particulièrement vastes, ce qui avec une IA aussi tenace que sur PC (et encore plus vigilante) devrait déjà lui assurer une certaine « jouabilité ». Chaque niveau en extérieur propose au moins deux itinéraires différents, tandis que l'aspect infiltration plus poussé, les divers véhicules et les aptitudes bestiales de Carver apportent autant d'approches alternatives... On notera par ailleurs que le titre a adopté un système de sauvegarde semblable à celui de *Halo* (se déclenchant après chaque bataille importante), épargnant ainsi aux joueurs Xbox les effroyables points de contrôle localisés de la version originelle, susceptibles d'écraser la sauvegarde précédente au beau milieu d'une fusillade mal engagée... Enfin, les quelques pertes du Solo se voient largement compensées par la richesse des divers modes Multijoueur offrant d'emblée une quinzaine de niveaux (jouables de 2 à 4 sur écran partagé et jusqu'à 16 online selon la taille de la carte). Ces derniers profiteront rapidement de contenu téléchargeable, mais aussi et surtout des propres créations de joueurs grâce à un



↑ Crow a changé de look depuis la version d'origine, mais il a toujours une dent contre vous.



éditeur de cartes aussi complet qu'accessible, sans réel équivalent sur console... À la fois très différent et identifiable au premier coup d'œil, *Far Cry Instincts* semble décidément en mesure de remporter son pari. Il parvient à préserver le style et l'esprit du jeu de Crytek tout en s'offrant le luxe d'y apporter quelques améliorations. Reste à attendre le très prochain E3, où l'on espère vérifier que la conception des niveaux se révèle bien à la hauteur de tout ce que nous avons déjà pu observer jusqu'à présent... Dès lors, il n'y aura sans doute qu'un cataclysme pour l'empêcher de figurer parmi les espèces dominantes du genre.



# Gangsters

# Vs.

# Gangstaz

Depuis plusieurs années, le **voix du**  **crime organisé se fait**  
**entendre par le biais et les travers**  
Et en juin, ce sera au tour de **C.A.J.** dans **GTA San Andreas**.  
Forcément, autant de succès ça attise les jalousies dans un milieu  
pas toujours très carré. Voilà sans doute pourquoi certains  
tentent de copier ou de s'aligner pour faire chuter le caïd  
 de Rockstar. Des règlements de comptes à venir que  
le **M.A.G.**, **MOX** anti-gang, vous fait vivre de l'intérieur.





## Le Parrain

**Commanditaire :** Electronic Arts

**Exécutant :** Electronic Arts

**Mauvais genre :** Action/aventure

**Liberté sur parole prévue :** 4<sup>e</sup> trimestre 2006

**Identité :** Inconnue (Italo-américain)

**Organisation :** Famille Corleone

**Chef de famille :** Don Vito Corleone

**Territoire :** Le quartier de Little Italy à New York, de 1945 à 1955.

**Plan de carrière :** Devenir le Parrain !

**Modes opératoires :** Extorsion, chantage, braquage, assassinat.

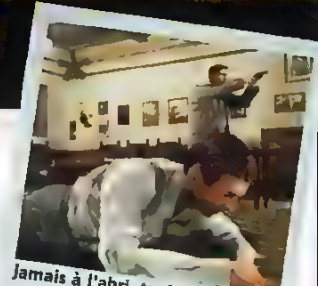
**Complices :** Vito et Sonny Corleone, Tom Hagen.

**Ennemis :** Les familles Tattaglia, Cuneo, Sollozzo, Brazini et Stracci.

**Types de délits :** Larcins de cave, en attendant mieux...



**Historique :** La nouvelle recrue des Corleone fonctionne à l'ancienne. Loyauté et honneur avant tout, et surtout envers la famiglia ! Pour le reste, l'ambitieux vicieux ne recule devant rien et fonce droit devant pour prendre le pouvoir. Explications musclées à la batte ou au calibre, à pincés comme en caisse, il cogne dur et fort là où ça peut rapporter cash et respect. Cave mais pas boulet, il sait aussi jouer des nerfs d'autrui pour sa collecte d'infos et de fraîche... Autoproclamé à un grand avenir, il sait tout ce qu'il faut pour y arriver et le fait. Légère tendance à s'emporter parfois, là où il devrait faire profil bas. Surtout qu'il oublie souvent que ses « victimes », elles, n'oublient jamais, même des années après... Un futur grand, certainement le plus dangereusement ambitieux de tous !



Jamais à l'abri, toujours en sursis. La vie d'un mafioso...



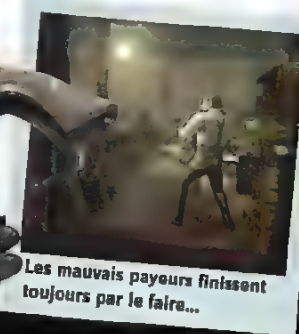
Un peu de respect gagné à la crosse, ça défoule parfois.



L'immense New York : lieu parfait pour vos ambitions démesurées !



Fiers et à sang chaud, les affranchis sont très très possessifs !



Les mauvais payeurs finissent toujours par le faire...

## Scarface

**Commanditaire :** Vivendi

**Exécutant :** Radical Games

**Mauvais genre :** Action

**Liberté sur parole prévue :** 4<sup>e</sup> trimestre 2006

**Identité :** Tony Montana (Cubain)

**Organisation :** Nom inconnu

**Chef de gang :** Tony Montana

**Territoire :** Miami, Floride, début des années 80.

**Plan de carrière :** Rebâtir son empire du crime.

**Modes opératoires :** Trafic de drogues. Élimination de la concurrence. Exécutions sauvages.

**Complice :** Manny Ray, son ami d'enfance et lieutenant.

**Ennemis :** Alejandro Sosa, son rival. Toutes les forces de l'ordre. Sa paranoïa aiguë...

**Types de délits :** Homicides multiples, blanchiment d'argent et sociétés écrans.



**Historique :** Tony Montana est de retour en Floride pour se venger de tout et tous ! Dans sa ligne de mire : son rival Sosa et tous les autres narco-trafiquants qui ont profité de son absence. Jouissant pleinement du gigantesque potentiel de Miami, Scarface se refait, quartier par quartier, en terrorisant et tuant les commerçants pour les faire ensuite travailler pour lui. Au volant de grosses américaines clinquantes ou en expédition punitive pédestre, ce spécialiste du crime au grand jour, il n'hésite jamais à refroidir au M-16 les têtes brûlées gênantes, ou à les provoquer sciemment pour les mettre ensuite au pas... Totalement imprévisible, ses points faibles sont l'obligation qu'il a de blanchir l'argent de la coke et son tempérament excessif, donc peu discret. À surveiller de très près à pied, en voiture, en bateau et même en hélico !



Le système de verrouillage devrait être précis.



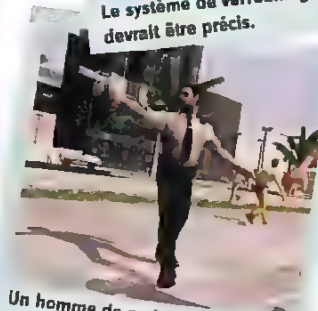
Miami by night : ses virées explosives en décapotable.



Ce club fera bientôt partie de vos propriétés.



Premier gunfight : défendre votre villa contre les hommes de Sosa.



Un homme de main déguisé en flic peut tout se permettre ou presque !



## Fear & Respect

**Commanditaire :** Midway

**Exécutants :** Edge of Reality/John Singleton  
(réalisateur de Boyz 'n the Hood)

**Mauvais genre :** Action/aventure

**Liberté sur parole prévue :** 4<sup>e</sup> trimestre 2008

**Identité :** Goldie (Afro-américain) alias Snoop Dogg

**Organisation :** Son gang de quartier

**Territoire :** South Central Los Angeles, milieu des années 90.

**Plan de carrière :** Survivre et tuer, on verra ensuite...

**Modes opératoires :** Règlements de comptes ultra violents avec les gangs rivaux.

**Ennemis :** Tout ce qui porte une arme et est hostile.

**Types de délits :** Multirécidiviste pour trafics divers et meurtres.

**Condamnations :** nombreuses, vient juste de sortir de prison.



Goldie aura l'apparence, la voix et le phrasé de Snoop, inquiétant ?

**Historique :** 22 ans et une espérance de vie déjà bien entamée, Goldie est le pur produit d'un environnement vicié. Issu des quartiers de South Central L.A., il vient d'être libéré sur parole et a déjà juré de replonger... Sa période probatoire, il la réalise avec un régime des faveurs spéciales : l'impôt sur l'infortune prélevé par la force sur tous ceux qui ne le respecte pas ! En plein été caniculaire, lui et ses homies appliquent donc la loi de la rue et allument tout ce qui pourrait les refroidir ! Pour occuper plus de territoires de Crenshaw, Watts ou Compton, ils arrosent au shotgun, Glock et fusils d'assaut depuis leurs vieilles Cad' ou en cavales pédestres. Sur fond de gangsta rap déroulant ses beats, Goldie se destine a priori à un avenir éclatant, en pourrissant de plomb celui des autres...



Les gunfights ne sont pas uniquement bourrins !



Amateur de fumette, Snoop aspire tout ce qui peut le stimuler...



Parfois, on range son ego, sa tronche affolée et on reste à couvert !

## Crime Life : Gang Wars

**Commanditaire :** Konami

**Exécutant :** Hothouse Creations

**Mauvais genre :** Action

**Liberté sur parole prévue :** 4<sup>e</sup> trimestre 2008

**Identité :** Tre

**Organisation :** Le gang des Outlaws

**Chef de gang :** Big Dog

**Territoire :** Grand Central City.

**Plan de carrière :** Devenir maître de la ville.

**Modes opératoires :** Gagner le respect par la force !

**Ennemis :** Justiss, le boss des Headhunterz.

**Types de délits :** Combats à mort illégaux, braquages, trafic de drogue.



L'épicerie du coin fera parfaitement l'affaire pour tirer du cash !



Pour éviter ce genre d'embuscade, mieux vaut rester en groupe.

**Historique :** Depuis la lutte de pouvoir entre le gang des Headhunterz et celui des Outlaws, à l'avantage des premiers, la situation à Grand Central City est quasiment ingérable. De toutes parts, les conflits éclatent sans arrêt, avec recrudescence inquiétante de tous les types de délits des bandes urbaines organisées. En première ligne, le dernier membre des Outlaws fait l'impossible pour rendre possible le statut de leader de son gang, avec pour objectif final de faire tomber Justiss des Headhunterz. Proche des siens et loin d'être tendre, il compte s'attaquer au trafic d'armes des Progue Mahones et aux KYC qui contrôlent les docks. Un suspect encore maladroit et trop prévisible pour prendre une réelle importance...



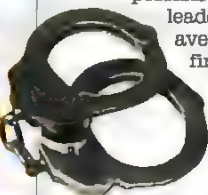
Un vrai caïd, c'est celui qui sait tenir ses affaires quelles qu'elles soient...



Les docks, plaque tournante de tous trafics, à conquérir d'urgence.



Une salle d'entraînement de gang : tout pour bien tirer !





## 187 Ride or Die

**Commanditaire :** Ubisoft

**Exécutant :** Ubisoft

**Mauvais genre :** Action/course

**Liberté sur parole prévue :** Été 2006

**Identité :** Buck (Afro-américain)

**Territoire :** Los Angeles

**Plan de carrière :** Contrôler les rues de L.A.

**Mode opératoire :** Terrorisme urbain motorisé et armé !

**Mentor :** Dupree

**Ennemis :** Cortez et son gang



**Historique :** Délinquant à grande vitesse, le dénommé Buck est connu de nos services pour s'acharner à les semer, les exploser et les ridiculiser... Membre d'un gang de furieux du volant et de la gâchette, il se déplace à bord de roadsters et de sportives modifiées. Issu des quartiers sensibles de L.A., Buck défend le sien sur les ordres de son leader : Dupree. En conflit permanent avec d'autres bandes du même type, dont celle de Cortez, le prévenu dispose d'un arsenal quasi militaire et de stratégies d'attaques similaires... Il fait ainsi le jeu de son gang et joue la vie des autres, sans se soucier des innocents, en organisant régulièrement des courses contre la montre, des rodéos avec nos patrouilles ou des exécutions sommaires. Aux dernières nouvelles, il envisagerait d'étendre sa sphère d'influence au globe tout entier en frappant à distance, mais en Live !



Là, il va être plus que temps d'abandonner le véhicule !



Shooter ainsi et à cette vitesse, c'est plus que risqué...



Les Original Gangstaz ont une manière originale de se garer !



En insistant un peu, les voitures adverses font de belles explosions.



Avec eux, aucun doute sur le danger de ce carrefour...

## Total Overdose

**Commanditaire :** SCI

**Exécutant :** Deadline

**Mauvais genre :** Action

**Liberté sur parole prévue :** Juin 2006

**Identité :** Ramiro Cruz (Mexicain)

**Organisation :** DEA, la brigade des stupps U.S.

**Territoires :** Mexique et Californie.

**Plan de carrière :** Faire tomber Papa Muerte, baron de la drogue.

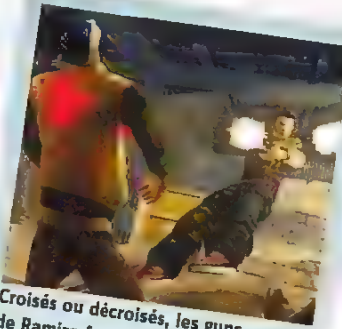
**Modes opératoires :** Infiltration chez l'ennemi pour mieux le neutraliser...

**Ennemis :** Papa Muerte

**Types de délits :** Justice aveugle et violente. Usurpation d'identité.



Cette figure avec les deux Uzi est le Tornado Kill !



Croisés ou décroisés, les guns de Ramiro font toujours mouche.

**Historique :** En surface, Ramiro Cruz fait partie de la maison. Seulement voilà, il opère pour la DEA sous l'identité de son frère jumeau décédé et emploie les mêmes méthodes que les narco-trafiquants qu'il pourchasse. Instable et maniaco-répressif de la gâchette, il veut abattre l'organisation du puissant Papa Muerte de l'intérieur... Pour y arriver, il s'autorise absolument tout en matière d'infiltration !

Abus de tequila, de filles, de rodéos motorisés, de combats et gunfights, Ramiro Cruz de plus en plus l'écart avec son faux vrai statut d'agent des stupps... Plus stupéfiant encore, le solitaire vengeur se ballade avec un véritable stock d'armes, qu'il use à répétition en exécutant des gestes aussi mortels que stylisés. Son côté poseur latin sans doute... À laisser agir, tant que son efficacité indéniable dans son entreprise géante de nettoyage ne contrarie pas nos plans...



C'était pas le moment de critiquer la cuisine locale !



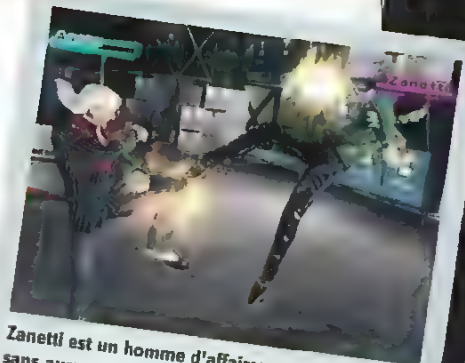
Il y a certaines situations où l'on se sent désarmé...



# Les meutes urbaines en marge mais en marche...

Moins axés sur le crime organisé, mais tout aussi prêts à troubler l'ordre et redoubler de désordre, voici un topo rapide des délinquants délicats à cerner.

Dans ces regroupements de civils hostiles, nos premières cibles sont cinq individus du gang de Zanetti de la ville de Las Sombras. Leur opération baptisée **Beatdown : Fists of Vengeance** est, comme son nom l'indique, une vaste entreprise de revanche menée de main de fer. De ce qui a filtré, ces cinq suspects ont été trahis par leurs pairs et retournés tout et tous pour savoir qui a commandité leur mise à l'écart des affaires... En bons anciens lieutenants du plus puissant cartel de drogue, chacun sait ce qu'il faut faire pour faire parler la rue. Techniques de négociations d'infos, de déguisement pour travail en sous-marin et évidemment violence brute, dont tortures diverses, sont les modes opératoires des prévenus. Pire encore, ils gagnent en influence en recrutant parmi la lie de la ville, montant ainsi leur propre organisation...



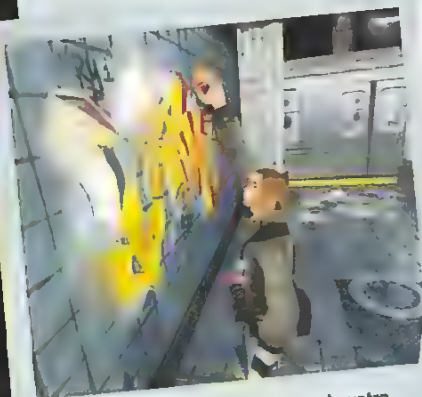
Zanetti est un homme d'affaires qui les traite sans aucun ménagement.



50 Cent n'est pas que violent de la bouche, il l'est aussi des mains !



Calmé, pour l'instant, le rappeur déclare la guerre au crime organisé.



Sans complexe, recouvrez les tags de votre graphisme pour être plus vite reconnu !



La gloire artistique demande parfois des risques énormes...



Plus discret, quoique tout aussi brutal, le dénommé 50 Cent. Rappeur vedette hardcore, il vient d'appliquer ses rimes assassines à un mode de vie plutôt meurtrier... Sans que l'on n'ait encore déterminé pourquoi, il s'attaque aux familles criminelles les plus influentes de New York. Sûr de lui, il a donné à sa lutte, le nom de code de **50 Cent : Bulletproof**, nous verrons avec le temps si cette grande gueule est vraiment à l'épreuve des balles !

Cas carrément hors norme, celui de Marc Ecko. Auto proclamé artiste urbain extrême, son « œuvre » de vandalisme à la bombe de peinture est absolument sans équivalent ! Intitulée **Marc Ecko's Getting Up Contents under Pressure**, la réalisation du maître du graphisme impossible viole toutes les lois et règlements civils. Tags à n'importe quelle altitude et sur tous bâtiments, rixes avec tous ceux qui dérangent son travail, utilisation sauvage des installations municipales (rames de métro entre autres...) pour son intérêt personnel, Marc Ecko est fiché comme l'acrobate vandale à abattre !



Rétrogradé, Marcus fait toujours son job avec autant de plaisir !

Derniers sous surveillance rapprochée, deux collègues : l'agent de la DEA Marcus Hill et Jack Forenski, un flic à la limite de la franchir... Embarqués tous les deux dans une enquête pour découvrir d'où vient la nouvelle drogue Liquid Soul, ils sont sans cesse confrontés aux pires situations et aux pires tentations. Leurs derniers rapports font état d'usages répétés et prolongés de toutes sortes de stupéfiants (LSD, marijuana, ecstasy...), lesquels, augmenteraient leurs capacités physiques et sensorielles... Avantage de cette unité **NARC** : la possibilité de n'avoir aucun frein sur le terrain. Inconvénient : garder les hommes du bon côté de la loi pour ne pas avoir à les enfermer eux aussi !



# RACEPAC™

## GENERATEUR DE SENSATIONS MOTEUR DE VOS PERFORMANCES !

**Officiel PlayStation 2 Mag 4/5**

« Pour tous ceux qui veulent s'y croire »

**ADDX**

« Réglable dans tous les sens »

« compatible avec tous les jeux de caisses »

**AutoPlus 4/5**

« Tout simplement génial »

**NewLook**

« Comme dans un fauteuil »

**VSD**

« Comme dans un vrai bolide »

**1**



### 3 EN 1 !

Siège, pédalier et volant,  
tout est compris.

### HYPER PRATIQUE ET INGÉNIEUX !

L'ensemble se pile dans  
une simple mallette.

**2**



### UN CONCENTRÉ DE TECHNOLOGIE

pour améliorer vos performances de jeu.  
Accédez à la 1<sup>re</sup> place du podium !

### TOUT EST AJUSTABLE !

Sensibilité du volant,  
hauteur du pédalier, inclinaison du siège...

**3**



### UN PRIX

défilant toute concurrence  
pour une telle innovation !

### DES SENSATIONS GARANTIES !

Prenez en main le volant Dual Force,  
c'est comme si vous étiez.

Compatible  
**XBOX™**  
&  
**PlayStation®2**

**RADICA:**

**GAMESTER**

Distribué par  
  
[www.nobilis-france.com](http://www.nobilis-france.com)





# STAR WARS™ EPISODE III LA REVANCHE DES SITH

PARIS

- 48 **Parcyclops Polygona** / 04 86 50 43 82
- 49 **Strasbourg Les Halles** / 03 86 32 40 70
- 50 **Sirenaube Hamburg** / 03 86 27 72 51
- 51 **Milchhof Gräfelfingen** / 03 90 40 28 20
- 52 **Belvoirhaus** / 03 86 07 27 18
- 53 **Müllhaus Wack Napaheim** / 03 86 61 65 23
- 54 **Colmar Reussen** / 03 86 21 51 66
- 55 **Colmar Welterstein** / 03 86 57 33 90
- 56 **Lyon La Part Dieu** / 04 78 60 78 82
- 57 **Exault** / 04 72 18 60 40
- 58 **Saint Genis** / 04 72 87 92 92
- 59 **Saint Priest** / 04 72 57 47 55
- 60 **Le Mans Sud** / 02 43 84 04 79
- 61 **La Chapelle St-Aubin** / 02 43 82 11 91
- 62 **Chambery Chamoind** / 04 79 88 81 83
- 63 **Chambery Beaumont** / 04 79 80 85 87
- 64 **Emergency Agency** / 04 50 38 89 85
- 65 **Euremarchés** / 04 50 38 70 57
- 66 **Peauze Ville** / 02 35 88 88 88
- 67 **Rouen St Sever** / 02 32 18 55 44
- 68 **Rouen St Sever** / 02 35 82 73 41
- 69 **Blangey** / 02 36 06 85 15
- 70 **Mareuilvillers** / 02 35 13 85 85
- 71 **Barentin** / 02 35 91 97 86
- 72 **Tourville la Rivière** / 02 35 81 16 16

PROVINCE

11 Yveline / 01 81 81 81 43  
 12 La Défense Puteaux / 01 48 95 06 02  
 13 La Défense RER Puteaux / 01 41 02 92 35  
 14 La Défense Niveau les Puteaux / 01 47 73 36  
 15 Noisy / Noisy-sous-Bois / 01 48 54 73 87  
 16 Les Arcades Noisy Le Grand / 01 43 94 25 19  
 17 Bel Est Bagneux / 01 41 41 83 14  
 18 Pantin Aubry-sous-Bois / 01 48 66 35 36  
 19 Créteil Saint Créteil / 01 43 77 24 14  
 20 Val de Fontenay / 01 53 90 18 45  
 21 Percy 2 Charenton Le Parc / 01 41 79 31 61  
 22 Juvy Grand Clief / 01 45 15 12 06  
 23 Belle Epine Thiais / 01 46 87 30 71  
 24 Cergy 3 Fontaineaux Cergy / 01 34 24 88 81  
 25 Cergy 3 / 01 34 43 84 90  
 26 Montigny les Corneilles / 01 39 97 18 90  
 27 Cergy / 01 30 38 48 16  
 28 Carré Smart Line Saint / 01 84 13 85 81  
 29 Vallées en Brie / 01 64 87 90 94  
 30 Boissier Casson / 01 64 19 00 36  
 31 Fontaineau Combaud / 01 60 18 19 11  
 32 Clame Souilly / 01 68 94 10 41

- 1 Lygnet 2 / 04 37 05 54 44
- 2 Val Thénay / 04 80 59 01 12
- 3 Luce / 03 23 26 05 78
- 4 La Fayette / 03 23 07 01 22
- 5 Héméricourt St. Jacques / 04 78 08 34 67
- 6 Héméricourt Democrat / 04 70 29 59 63
- 7 Nice Elsie / 04 93 62 01 14
- 8 Nice Lingsberg / 04 92 29 10 37
- 9 Nice TNL / 04 93 35 49 03
- 10 Antilles Carrière / 04 97 21 16 10
- 11 Cap 3800 St-Laurent-du-Vau / 04 93 67 11 21
- 12 Minicourt La Rapente / 04 93 46 02 02
- 13 Valencia Guilhaum / 04 75 74 14 17
- 14 Charleville Mézières / 03 24 35 55 42
- 15 Marseille Bonneville / 04 96 14 05 51
- 16 Marseille La Valentine / 04 91 35 72 72
- 17 Marseille Le Merlan / 04 95 05 33 45
- 18 Marseille St-Louis / 04 91 32 38 69
- 19 Virolet / 04 42 77 49 50
- 20 Arles / 04 90 18 39 15
- 21 Aix-les-Milles / 04 42 20 93 48
- 22 Aubagne / 04 42 82 40 35

27	Tours Centre-ouest-Tours	02 47 48 01 52
28	Tours La Michèle Soloni	02 47 43 19 52
29	Tours St-Pierre-des-Corpes	02 47 44 15 87
30	Tours St-Jacques-Laines	02 47 85 55 69
31	Tours L'Écluse	04 74 27 87 68
32	Saint-Martin d'Indre	04 76 15 21 82
33	Saint-Etienne	04 77 60 09 52
34	Villiers	04 77 91 05 29
35	St-Sébastien-sur-Laire	02 51 79 08 70
36	Monts Bourgeois	02 51 72 94 56
37	Kovvies Paroisse	02 40 56 13 47
38	Kovvies Saint-Herblain	02 28 07 22 52
39	Saint-Hilaire-Troies	02 40 17 00 71

80 Verrette / 03 44 39 78 71  
 81 Boulanger St-Martin / 03 21 31 63 51  
 82 St-Omer/Langemark / 03 21 36 29 92  
 83 Gild European Coquilhem / 03 21 65 62 84  
 84 Lianès / 03 21 44 44 01  
 85 Moyette Gailhac / 03 21 28 52 77  
 86 Béthune La Rotonde / 03 21 32 36 18  
 87 Clayworth Fyffarm Centre Jaulde / 04 73 17 01 01  
 88 Clermont Ferrand Aubière / 04 73 26 93 52  
 89 La Brocard / 04 73 14 08 15  
 90 Pau / 05 59 84 06 96  
 91 Pierrefitte Perte de Capagne / 04 65 66 33 21  
 92 Pierrefitte Clairac / 04 65 38 92 52

29 Gonfreville l'Orcher / 02 35 47 41 14  
 30 Hiert / 05 48 73 02 05  
 31 Amélie Gilly / 03 22 38 31 22  
 32 Yveline Mayol / 04 94 41 53 04  
 33 Julien Grand Van / 04 94 75 32 30  
 34 Dilloules / 04 94 38 73 45  
 35 Prigent-sur-Ay / 04 94 45 63 04  
 36 La Sayette-sur-Mer / 04 94 41 13 15  
 37 Aiguillon Mithral / 7 / 04 90 81 05 40  
 38 Aiguillon La Pénit / 04 90 31 17 00  
 39 La Roche sur Yon / 02 51 47 99 76  
 40 Puyrével / 05 49 41 82 37  
 41 Emmanuel Jousset / 03 29 30 84 27



EXCLUSIF  
XBOX

XBOX

LIVE


**FORZA**  
MOTORSPORT™

Disponible  
le 13 mai  
Réservez-le !

TOUTE L'ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO SUR  
**micromania.fr**



**La Mégacarte**  
5% de remise\* différée sur  
les jeux et accessoires.

\*Remise différée sans forme de bon de réduction de 10 €.  
Remise non applicable sur les Consoles.

# MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

## Les nouveaux Micromania

### 25 MICROMANIA BESANCON VALENTIN

C. Ccjal Carrefour **OUVERT**  
25000 BESANCON - Tél. 03 81 50 47 49

### 84 MICROMANIA ORANGE **OUVERT**

C. Ccjal Carrefour - 84100 ORANGE  
Tél. 04 90 68 19 28

### 33 MICROMANIA MERIADECK **OUVERT**

C. Ccjal Auchan Bordeaux-Mériadeck  
33082 BORDEAUX - Tél. 05 57 81 84 89

### 38 MICROMANIA GRENOBLE **OUVERT**

C. Ccjal Grand Place - 38100 GRENOBLE  
Tél. 04 38 70 02 04

### 62 MICROMANIA BERCK **OUVERT**

C. Ccjal La Verte Vigogne - 62600 BERCK  
Tél. 03 21 09 87 98

### 13 MICROMANIA PLAN DE CAMPAGNE

C. Ccjal Géant Barnéoud **OUVERT**  
13170 LES PENNES MIRABEAU  
Tél. 04 42 46 65 72

### 34 MICROMANIA BEZIERS 2 **OUVERT**

C. Ccjal Béziers 2 - 34500 BEZIERS  
Tél. 04 67 21 22 00

### 76 MICROMANIA MONT ST-AIGNAN **OUVERT**

C. Ccjal Carrefour - 76130 MONT ST-AIGNAN  
Tél. 02 35 59 23 09

### 83 MICROMANIA CENTRE AZUR HYÈRES

C. Ccjal Géant St-Jean **OUVERT**  
83400 HYÈRES - Tél. 04 94 81 00 06

### 29 MICROMANIA BREST IROISE **OUVERT**

C. Ccjal Iroise - 29200 BREST - Tél. 02 98 49 05 06

### 54 MICROMANIA HOUEMONT **NOUVEAU**

C. Ccjal Cora - 54180 HOUEMONT

### 53 MICROMANIA LAVAL **NOUVEAU**

C. Ccjal Carrefour - 53000 LAVAL

### 30 MICROMANIA NÎMES SUD **NOUVEAU**

C. Ccjal Nîmes Sud - 30000 NÎMES

### 80 MICROMANIA ABBEVILLE **NOUVEAU**

C. Ccjal Géant - 80100 ABBEVILLE

### 82 MICROMANIA GENNEVILLIERS **NOUVEAU**

C. Ccjal Carrefour  
82230 GENNEVILLIERS

### 34 MICROMANIA LATTES **NOUVEAU**

C. Ccjal Carrefour Grand Sud  
34970 LATTES

**Réservez vos jeux !**

• dans votre Micromania • sur micromania.fr

**Recyclez vos jeux !**

Micromania reprend vos anciens jeux sur console\* (voir conditions à la page 10)

Retrouvez les adresses complètes de tous les Micromania sur **micromania.fr**



# Xpertise

Tous les jeux du marché testés en toute impartialité. Le guide d'achat indispensable pour ne pas se tromper !

## La notation

Les notes sont attribuées après discussion entre les membres de la rédaction pour plus d'impartialité.

### Déjà testé

Scandaleux ! Ce jeu n'aurait jamais dû être mis en vente tant ses carences sont inacceptables.

### Déjà testé

Des gros soucis de conception empêchent ce jeu d'atteindre la moyenne.

### De 10 à 13

C'est pas mal, mais... Ce jeu nous inspire un sentiment mitigé. Il peut plaire aux fans du genre.

### De 14 à 17

Un titre qui saura vous occuper et vous réjouir si vous appréciez déjà le genre. Il mérite l'achat et se positionne comme un hit !

### 18 et plus...

Chef-d'œuvre ! Rares seront les jeux à obtenir ces notes... À acheter sans hésitation.

## Les stars du X

### ÉLITE

Ces jeux peuvent être achetés les yeux fermés et deviendront des classiques



### JEU DU MOIS

C'est un titre qui sort du lot grâce à ses qualités ludiques indiscutables.



### SÉLECTION

Ces jeux ont fait l'unanimité à la rédaction.



### EXCLUSIF XBOX

Uniquement sur Xbox et aucune autre console du marché.

### XBOX LIVE

Il est possible de télécharger de nouveaux éléments et/ou de jouer avec sur le Xbox Live.



### SUR LE DVD

Une version jouable est disponible sur notre DVD. Essayez-le !



## L'homme qui faillit être roi



**S**e faire attendre, c'est savoir se faire désirer... Certes, la formule est bien jolie mais, appliquée aux jeux vidéo, c'est beaucoup moins glamour ! Elle reste vraie, mais rien n'est plus agaçant que d'espérer un titre et de le voir reporté pour plusieurs semaines, voire plusieurs mois. Les arlésiennes, comme on les appelle, sont capables de nous faire haïr avec la même intensité (et durée) qu'une bonne série télé. *Forza* et *Doom 3*, enfin testés, ont pris tout leur temps pour atterrir en magasin. *Forza*, que nous avons suivi avec attention au cours des douze derniers mois, a su mettre à profit son temps supplémentaire pour optimiser ses mécaniques de jeu et ses graphismes. *Doom 3*, lui, a réussi le pari de rendre crédible une adaptation

« C'est plus immersif de se balader dans des décors en vraie 3D que dans de la purée de pixels. »

console de l'un des jeux les plus gourmands de l'univers PC. Mais s'il avait passé son examen un semestre ou deux plus tôt, nul doute qu'il aurait accédé au statut de star... L'annonce officielle date tout de même d'août 2002, sa sortie PC deux ans plus tard et la version Xbox a grappillé neuf mois. Une incubation longue et, malheureusement pour lui, *Halo 2* a coulé sous les ponts entre-temps... Il faut dire que l'on attendait beaucoup, peut-être trop, de *Doom*, marqués que nous sommes par les anciennes heures passées dans les couloirs 2D à chasser du démon. On ne va pas rengainer sur le couplet « c'était mieux avant », car c'est faux : c'est carrément plus immersif de se balader dans des décors en vraie 3D somptueusement illuminés plutôt que dans de la purée de pixels 256 couleurs. À force de se faire désirer, *Doom* s'est fait distancer par des concurrents plus modestes (*Riddick*, *Snowblind*...) pour ne finalement devenir qu'un bon jeu de tir parmi les autres. C'est déjà pas mal...

Frédéric Brunet  
Chef de rubrique Xpertise

## Pourquoi j'ai tué Kenny



### Berreb

Parce qu'il avait osé dire que The Rock était un mauvais acteur ! Un gars qui va jouer le rôle principal dans le film *Doom 3* ne peut qu'être le comédien le plus doué de sa génération.



### Stéph

Kenny ? Connais pas, jamais entendu parler de ce gars-là. Paraît qu'il a connu une fin tragique, mort lapidé à coups de bouteilles dans un race de Bastille suite à une histoire de mœurs...



### Kyo

Il m'a tiré les cheveux, je lui ai mis une droite. Il m'a coupé une mèche, je lui ai collé un pain. Il m'a traité d'artiste de cabaret érotique japonais, je lui ai fait bouffer ma guitare, fin de l'histoire.



### Fab

Parce qu'il avait envie de devenir pigiste ! Ce gars-là aime tellement la souffrance qu'il est capable de finir *Splinter Cell*, *Doom 3*, *Forza* et *Jade Empire* en un week-end tout en rédigeant la solu. Concurrence déloyale...



### Fred

Il m'avait un peu énervé en cramant ma Xbox et mes sauvegardes de *Burnout 3*, *Halo 2* et *Ninja Gaiden*. Je lui ai juste mis un coup ou deux de pad sur le crâne et ça a cassé... Pas fait exprès.



### Sam

Désolé, c'était un accident. On avait passé la soirée à jouer à *Steel Battalion* et je lui ai demandé de ranger le contrôleur en haut de l'armoire. Il a perdu l'équilibre... mais la manette est intacte !



### Jeff

C'est pas moi, j'étais pas là, en vacances chez mon cousin à Ajaccio. Vous ne me pensez pas capable de supprimer quelqu'un juste parce qu'il a essayé de me piquer ma collection de chemises postmodernes ?



### Cyrille

Me souviens d'avoir reçu mon nouveau pied de biche. Je parlais pour black mesa quand ce truc orange a essayé de me parler. J'ai cru que c'était Casimir version mutante, j'ai pris peur alors j'ai cogné. Fort, histoire de ne pas prendre de risque.



### Katia

J'avais l'intention de lui dire deux mots : 4 minutes et 28 secondes de retard pour rendre un article, c'est beaucoup trop ! Pas de bol, il a disparu avant que je puisse essayer mes nouvelles techniques de close combat salsa.



### Yann

Il est mort parce que c'est un social-traître, égoïste et râleur. Il n'a eu que ce qu'il méritait, le tribunal du peuple n'avait pas de temps à perdre avec des empêchements de révolutionner en rond de son acabit.





**P56 Forza Motorsport**



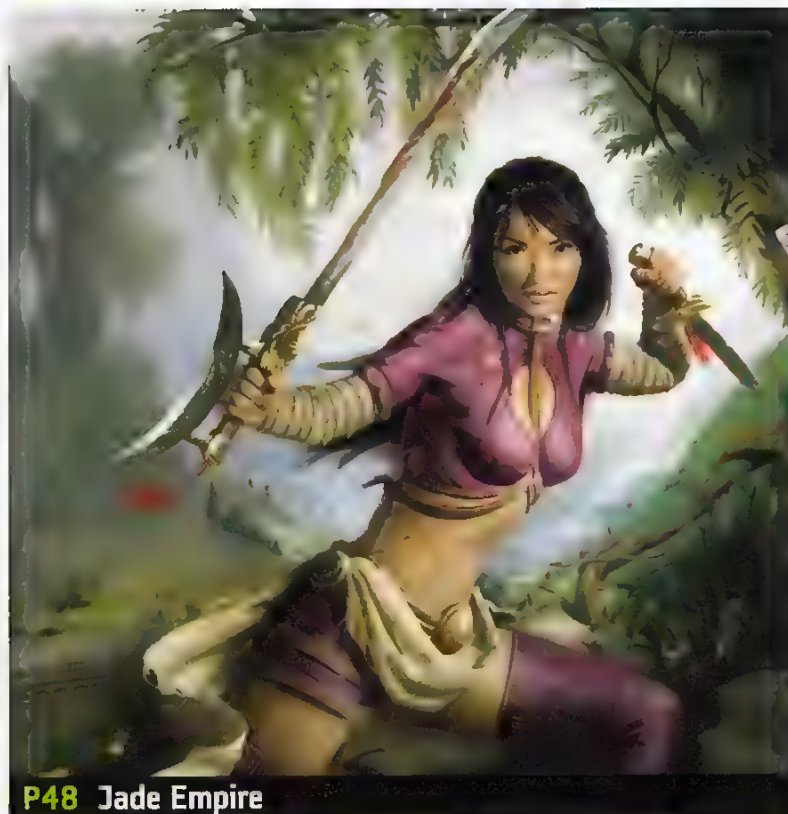
**P66 Doom 3**



**P60 Midnight Club III**

## SOMMAIRE

- P48 Jade Empire**  
Kung-fu, magie et mystères dans la Chine fantastique.
- P54 Unreal Championship 2005**  
Solo ou Live, aigüez vos talents de guerrier contre des brutes sanguinaires.
- P56 Forza Motorsport**  
La nouvelle référence du sport automobile.
- P60 Midnight Club III Dub Edition**  
Du tuning taille XXL : gros son, gros moteurs, grosses courses.
- P62 Still Life**  
Jack l'Eventreur court toujours... Attrape-le si tu peux !
- P64 Close Combat : First to Fight**  
On ne se lasse pas des militaires en goguette...
- P66 Doom 3**  
L'enfer version chroniques martiennes. Repeignez les murs en rouge !
- P70 MX Vs. ATV Unleashed**  
Quads contre motos : la course est lancée !
- P71 World Championship Snooker 2005**  
Un jeu de billard qui s'en met plein les poches.
- P72 Tak 2**  
La potion magique contre l'ennui. À consommer sans modération.
- P74 SNK Vs. Capcom**  
La 2D tape toujours aussi fort, mais se prend parfois les pieds dans son ring.



**P48 Jade Empire**



**P54 Unreal Championship 2005**



Magazine  
Officiel  
NEON

ELITE

EXCLUSIF  
XBOX

Magazine  
Officiel  
XBOX

LE JEU  
DU MOIS

# Jade Empire

Pris de face, le joyau brille de toutes les siennes. À l'aube d'une nouvelle ère, à vous d'écrire ou non le destin de l'amoral de l'histoire !

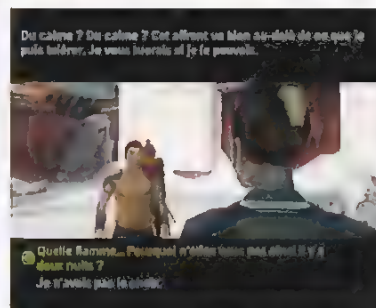




↑ Contre votre golem de fer, peu d'adversaires ont des chances de survivre...



↑ Les esprits conservent leurs armes et toute leur combativité.



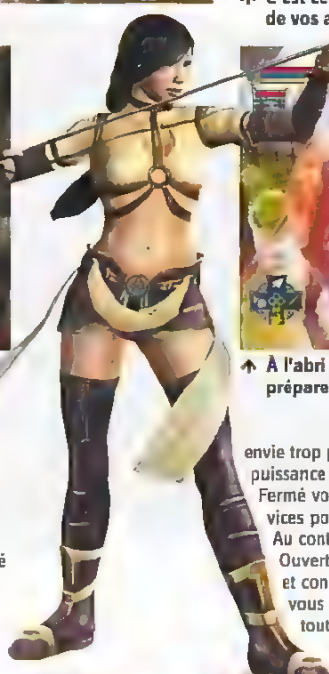
↑ C'est certain : vous n'êtes pas peu fier de vos acrobaties horizontales !



↑ La cité impériale n'est vraiment pas aussi calme qu'en apparence.



↑ Un garde-manger bien particulier, avec ses spécialités fumées...



↑ A l'abri près de la boule de poils, préparez votre boule de feu.

Texte : Stéph

✗ Dév. : Bioware	✗ Éd. : Microsoft
✗ Genre : Action/RPG	✗ Live : Nin
✗ Nbre joueur : 1	✗ Prix : Environ 60 €
✗ Site : <a href="http://jade.bioware.com">http://jade.bioware.com</a>	

Comme souvent, le début idyllique tourne rapidement au tragique. Comme souvent encore, quand le destin s'en mêle, l'êlu s'y emmêle. Car c'est bien de cela qu'il s'agit. De vie, de mort aussi, suivant les choix proposés, inspirés ou sournoisement orientés... Meilleur élève aspirant d'une école d'arts martiaux, vous étudiez depuis de nombreuses années sous la tutelle de maître Li. Puis, un beau jour, arrivent des visages et l'horreur ! En quelques instants c'est la fin de tout, le début du néant. Tous ou presque sont morts, votre maître a été enlevé. Pas seulement par les assassins du Lotus, mais aussi avec l'aide de l'armée impériale de Sun Li, l'empereur tout-puissant de Jade ! Ironie du sort, tragédie du vôtre, Sun Li était aussi l'instigateur de l'invasion dévastatrice menée contre le temple de votre enfance, celui des moines de l'Esprit... Plus la peine d'en faire, désormais votre route est tracée, elle aura la couleur du sang et la colère des ans ! Commence alors un chemin de croix, à la

croisée des chemins d'autres laissés pour compte que vous, à compter au fur et à mesure parmi vos alliés. Pour s'allier leurs services, il faut en rendre à certains en les délivrant, en convaincre d'autres, ou encore accepter le fait d'être épaulé par un bras armé supplémentaire. Bien entendu, cette aide est parfois à double tranchant. Chacun des douze membres de votre groupe a son petit caractère, son énorme ego, et ses motivations plus ou moins troubles à gérer. Car on s'aperçoit vite que, hormis les habituels suivants dociles, d'autres sont nettement plus en nuances, en comportements et déclarations déroutants.

### La voie de la prudence

Sans trop en dévoiler, ni se voiler la face, il faut bien se rendre à l'évidence que rien ne l'est vraiment. Un peu de parano dans un monde de fourbes, voilà un des préceptes non évoqués par maître Li qui vous sauvera soit de la mort, de l'erreur irrattrapable ou d'une virée vers le mal très bien orchestrée... Cela, autant dans le relationnel avec vos troupes qu'au cours des innombrables quêtes, secondaires ou non. Une action jugée trop brutale par l'un des vôtres et c'est parti pour une partie de remontrances pouvant aller jusqu'au refus catégorique de certaines catégories de vos décisions. Un désir trop brûlant de trop faire payer son aide à un des personnages non joueurs en détresse, une

envie trop pressante de sentir une immense puissance couler en vous ? La voie du Poing Fermé vous accueillera alors de tous ses vices pour en faire subir tout autant...

Au contraire, celle vertueuse de la Paume Ouverte, n'attend que bienveillance et considération d'autrui pour faire de vous un de ses fils, plutôt que de passer tout ce qui se présente au fil de l'épée. Une liberté de choix de

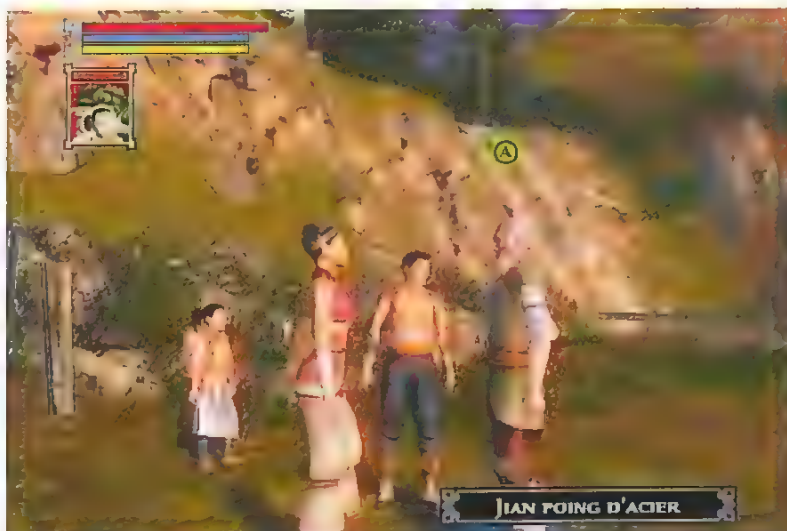


↑ Une phase finale d'un tournoi où tous les coups sont conseillés.





↑ Avec un pseudo pareil, la demoiselle ne fait pas dans la potion d'amour...



↑ Pour convaincre un des maîtres, il faudra être pur ou totalement corrompu !

« Jade Empire a toutes les allures et la parure d'un final grandiose permanent. »

l'existence que l'on connaît déjà depuis KOTOR. A ceci près, qu'elle est ici encore plus audacieuse, accentuée, encouragée.

#### Invariablement varié

Ainsi, rien n'est jamais définitif ou presque dans l'empire de Jade. Que l'on soit vivant ou mort comme les centaines d'âmes en peine qu'il faut souvent exorciser en exerçant ses talents martiaux et magiques. Souvent donc, il est bon de revenir sur ses pas et ses actes accomplis pour refaire le monde, le sien. Les accords passés n'étant que de principes, pas la peine d'en avoir pour faire le mal, il suffit juste de revenir voir une femme jalouse ou un commerçant trop avide. Là où vous aviez alors aidé à régler un ménage à trois impossible ou fait les affaires d'un affairiste,

vous pouvez, par des révélations vraies ou fausses, déclencher des règlements de compte sanglants ! Que les extrémistes radicaux de l'éthique se rassurent, on peut tout à fait progresser en restant propre sur soi et sans salir les autres.

D'ailleurs, pour ce qui est de l'équité, l'ensemble du système de jeu de Jade Empire est pensé pour ne laisser ni léser personne. Tout d'abord, le niveau de difficulté des combats peut être modifié à tout moment. En fonction du mode sélectionné (Élève, Maître, Grand maître), le répondant des adversaires ainsi que votre résistance varieront. À noter que l'on peut aussi adapter le niveau des mini-jeux sous forme de shoot 'em up *old school* qui se débloquent par rapport à certaines des sous quêtes acceptées. Toujours pour laisser à tous

## Copies qu'on forme ?

C'était couru, vos adversaires adoptent des techniques vicieuses et même les vôtres... Casse-gardes, attaques de zones et stratégie du surnombre, attendez-vous à tout pour que rien ne vous surprenne.



↑ Heureusement pour vous, ces énormes statues sont très lentes...



↑ Rapides et hargneux, ces démons arrosent à la boule de feu.



↑ Si ça saigne, c'est que ça peut mourir, alors allez-y franchement !



↑ Le fameux théâtre où l'on se donne en spectacle et en ridicule...

des chances de se sortir des chiqués de la vie dont vous êtes le pion, l'âme du jeu, le système de combat, permet aux fines lames comme aux autres de faire le spectacle avec autant de panache ! En temps réel, les confrontations ne font pas intervenir des combinaisons de touches/mouvements tordues à retenir, pas plus que de gestion rigide de la trentaine de styles martiaux et magiques à assimiler tout du long. Très court, le temps d'apprentissage de l'art de la savate sied parfaitement pour devenir un virtuose de l'enchaînement. Et tout cela »

## Xtra



### UNIS POUR DIVISER

On peut assigner une stratégie de combat à chaque allié : le mode soutien ou attaque. Lorsqu'ils sont en soutien, ces derniers sont délaissés par les ennemis, ne combattent pas, mais utilisent leurs pouvoirs spéciaux sur vous. Regain de santé, de concentration et de Chi, ils peuvent même augmenter carrément vos attaques armées et magiques portées ! à vous donc, suivant les situations d'opter pour l'affrontement solo ou en duo...





↑ Une fontaine de sang indésirable que vous avez pourtant contribué à alimenter...



↑ Sous l'iceberg improvisé, un héros complètement immobilisé.



↑ Quand vous êtes parfaitement mauvais, une aura rouge vous entoure !



↑ La défense de ce pont est primordiale pour ralentir l'armée Impériale.

grâce à une ergonomie d'une simplicité redoutable. Un bouton pour le corps à corps, un pour le casse-garde, un pour l'esquive, un autre pour accélérer ses mouvements, il ne reste plus qu'à harmoniser le tout avec celui des soins et le dernier augmentant les dégâts pour exécuter des combinaisons fatales. Et comme le temps de réponse est idéal, il suffit de passer de l'une à l'autre des variantes martiales pour réaliser des figures de styles qui ont la classe ! On peut regretter que les contre-attaques ou offensives combinées avec votre allié (toujours un seul à la fois sur les douze) ne soient pas de la partie, mais ce serait « pousser l'aieule dans les roseaux »... Surtout que l'on ne se contente pas d'asséner coups de poings et de pieds à la volée, on en met aussi de belles avec des sorts magistraux faisant appel aux éléments (feu, vent, glace) comme aux transformations en démons gigantesques à la furie ravageuse. De quoi faire en somme, pour en faire prendre un définitif à tous les assassins, golems, esprits, créatures mystiques et autres aberrations génétiques sans éthique à trucider.

### L'empire de l'efficacité

De même, pour laisser champ libre aux champs de batailles et épopées narratives, la gestion du personnage et de ses capacités se fait tranchante. Inutile de perdre du temps et ses nerfs à naviguer dans des pages d'inventaire pour mieux s'équiper, cela se fait automatiquement à chaque nouvelle acquisition



↑ Le temple où vous avez passé votre enfance, avant d'être secouru par Li.

d'arme mieux adaptée. Dans le même ordre, les capacités d'influence (charme, intuition, intimidation) dépendent directement de vos caractéristiques physique, morale et spirituelle, à vous de choisir simplement dans laquelle vous souhaitez évoluer. Quant aux objets d'améliorations (cristaux ou écrits magiques), il suffit de les acheter, les trouver dans leurs caches ou de les compiler pour en avoir le bénéfice immédiat. Seule dépendance, placer les sept cristaux aux effets désirés sur

l'amulette magique en votre possession pour faire progresser vos caractéristiques ou des compétences. Tout est ainsi fait pour être rapide et efficace, et se concentrer sur l'essentiel : la richesse incroyable de l'aventure et l'intensité nerveuse des combats ! Au vu de cette somme d'atouts, on a du mal à croire que Jade Empire se défasse de quelque manière que ce soit. Et pourtant... Les deux qui font l'impair ne sont autres que l'ambition dévorante du titre et paradoxalement sa volonté d'aller au plus efficace. »



↑ Vos ennemis vous poursuivent même jusque dans les rêves.





↑ Être un démon crapaud a des avantages physiques évidents !



↑ L'élite des assassins du Lotus n'hésite pas à empoisonner pour gagner.

« L'ensemble du système de jeu de *Jade Empire* est pensé pour ne laisser ni léser personne. »

» En clair, pour devenir puissant il faut se spécialiser le plus possible dans trois, voire quatre styles combattifs maximum. Le souci c'est qu'on a ni le temps, ni les points d'expérience suffisants pour s'occuper des autres et les découvrir à tous leurs niveaux de puissance. D'autant que certains ne s'obtiennent que dans les toutes dernières heures de l'aventure... Dommage.

#### Jade a mille feux

Reste que, sur son ensemble, *Jade Empire* a toutes les allures et la parure d'un final grandiose permanent. Visuellement éclatant, le bijou étincelle de décors très soignés et variés : repaire souterrain glauque, village côtier paisible, immense cité surpeuplée, citadelle suspendue... Chaque environnement et ses environs sont ainsi réellement vivants, dotés

#### Xtra

##### LEADER CHEAP ?

À un moment précis, vous pourrez décider ou non d'intégrer un perso très particulier au groupe. Sachez simplement que cet acte en amènera d'autres tout aussi extrêmes pour assurer l'unité de la troupe en toutes occasions...

## Aides à la bonne conduite de combat

Pour être le mieux préparé possible, cherchez les livres et fontaines qui peuvent améliorer votre condition.



↑ Un gros combat se prépare, profitez-en pour faire le plein !

↑ Toujours avec du style, remettez-vous un bon coup de Chi...



↑ Avec ce jeu de lumières, on vous prendrait presque pour un dieu...

## Le verdict

- ✗ **Graphisme** : Au coude à coude avec les plus beaux spécimens de la Xbox, *Jade Empire* s'affiche fièrement et magistralement.
- ✗ **Son** : Une localisation tout en précision, doublage comme sous-titrage. Musiques et bruitages dans le ton des ballets martiaux.
- ✗ **Jouabilité** : La voie de son maître, vous en l'occurrence, donc très ouverte, simple et qui s'adapte au moindre de vos désirs.
- ✗ **Durée de vie** : Une vingtaine d'heures. Peu pour le RPG qu'il n'est pas, conséquent pour l'action/RPG qu'il incarne parfaitement !

## En résumé

En deux dizaines d'heures, l'occasion rêvée de jouer en état quasi divin. Dans le genre immense bastonnade scénarisée, c'est certainement parmi le mieux qui se fait !

**17** /20



# astuces®

## 30 000 ASTUCES 1 300 SOLUTIONS POUR 4 000 JEUX VIDÉO !

# astuces à la demande par sms

NOUVEAU!



### Comment ça marche?

Très simple ! Envoyez par SMS au 71111  
TIPL(espace)console(espace)3 lettres du nom  
du jeu recherché.  
Liste des consoles : XB, PS, PS2, GC, GB, GBA, PC.  
Exemple : pour les astuces de Ninja Gaiden sur  
Xbox, envoyez par SMS "TIPL XB GAI" au 71111.  
Exemple 2 : TIPL PS2 VIC pour les astuces de  
GTA Vice city sur Playstation 2...  
71111 : 0,50€+prix du sms.

Fonctionne avec tous les mobiles

## 3615 astuces

### Tout astuces® par minitel

30 000 astuces, 1 000 solutions et guides en  
vous connectant sur le 3615 ASTUCES à  
partir d'un minitel ou émulateur de minitel  
sur PC. 24h/24 7j/7.

## 3617 astfax

### Plans par fax ou courrier

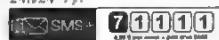
Connectez-vous sur le 3617 ASTFAX,  
choisissez parmi nos centaines de plans  
exclusifs (exemple ci-contre : Otogi, plan  
des niveaux), vous le recevrez immédiatement  
par fax ou quelques jours plus tard  
par courrier! 24h/24 7j/7.



## SMS+ 71111

### 30 000 astuces par sms

Envoyez TIPL+Console+3 lettres du  
nom du jeu au 71111, vous accé-  
derez instantanément à toutes nos  
astuces ! Exemple : pour les astuces  
de Ninja Gaiden sur Xbox, envoyez  
par SMS "TIPL XB GAI" au 71111.  
24h/24 7j/7



## 0892 702 711

### Tout astuces® par téléphone

30 000 astuces, 1 000 solutions et guides en  
appelant le 0892 702 711 à partir de n'im-  
porte quel téléphone fixe ou mobile. 24h/24 7j/7

0900 70 200  
0901 701 501



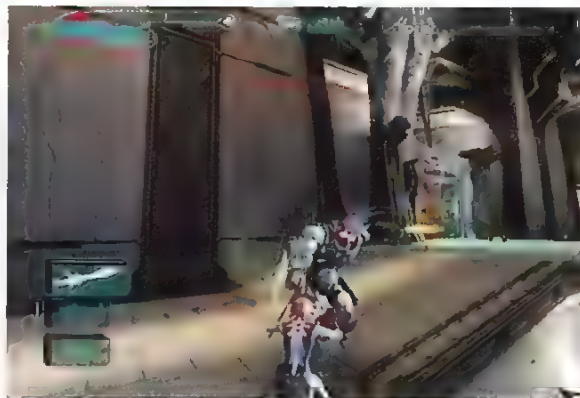
# Unreal Championship 2

La boucherie façon Unreal ? Un classique, mais avec une sauce radicalement nouvelle !

Texte : Jean-François Mariotti

✕ Dév. : Epic	✕ Éd. : Midway
✕ Genre : Doom-Like	✕ Live : 16 joueurs max.
✕ Nbre joueur : 1	✕ Prix : Environ 60 €
✕ Site : <a href="http://www.liandricconflict.com">www.liandricconflict.com</a>	

**O**n peut s'interroger sur la place que tient *Unreal Championship* sur nos Xbox. A priori, la réponse n'est pas évidente. Contrairement à l'époque du premier opus, la console est aujourd'hui surchargée de bons FPS, dont pléthore proposent déjà des modes online intenses. Et puis il y a *Halo 2*, le meilleur et le plus pratique d'entre eux. Alors, *quid d'Unreal* dans tout ça ? Comment cette vénérable franchise peut-elle encore se démarquer ? Eh bien en cessant d'être un FPS, pardi ! Ou plutôt en choisissant une posture hybride sacrément maligne. Comprenez que désormais le jeu intègre non seulement une perspective subjective tout à fait classique, mais également une vue à la troisième personne inattendue. Et pour étayer cette dernière, on nous propose des affrontements au corps survoltés. Vous avez bien lu : pas que du gunfight, non ! Mais également des éviscérations, des perforations brutales, du bon vieux étripage - l'épée ou la hallebarde à la main. Et ce seul changement ludique représente en soi une véritable révolution. D'abord parce qu'on peut nous proposer sans complexes les animations les plus dingues et les coups les plus frimeurs. Ainsi cette charge aérienne dirigée à l'envi sur vos cibles, ou encore cette faculté bien pratique de parer les tirs pour les renvoyer à l'expéditeur. Rien à dire, ça dynamise sacrément les matchs ! Eh bien oui, les matchs, parce qu'avec toutes ses belles nouveautés, et toute sa richesse, ce bon gros *UC2* demeure quand même avant tout un titre Multijoueur. Remarquez, ce n'est pas faute d'essayer, puisqu'on nous suggère gentiment un mode Histoire, avec tout plein de cinématiques. Mais qui dit cinématique ne dit pas forcément scénario, et l'ascension d'un certain Anubis vers

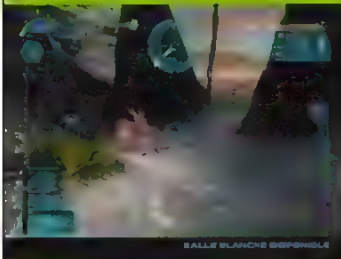


↑ Certains personnages sont plus efficaces que d'autres en mêlée.

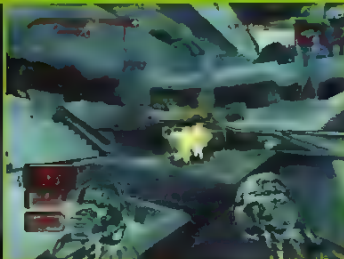


## Une petite poussée d'adrénaline ?

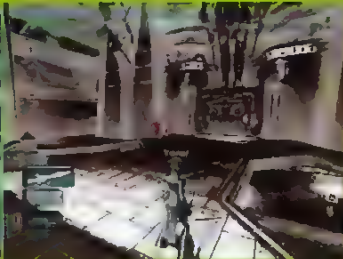
L'adrénaline continue de faire des ravages dans UC ! Qu'on la trouve au sol ou en massacrant des ennemis, elle permet ensuite de déclencher divers pouvoirs propres à chaque personnage du jeu. Si généralement ceux-ci sont regroupés en genres assez familiers (soin, vitesse, etc.), on trouve tout de même des choses assez exotiques.



↑ Cet effet de transparence de votre perso est aussi classe que pratique.



↑ Cette vue permet de repérer très facilement les ennemis des alliés.



↑ Cette combattante dispose de pouvoirs vampiriques très frimeurs.



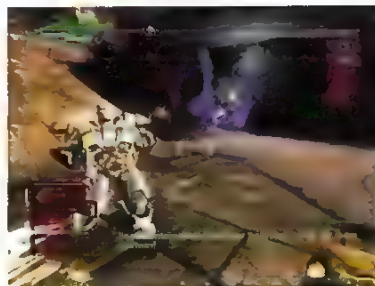
↑ Pour ouvrir le menu des pouvoirs, Appuyez une ou deux fois sur A.



↑ Une arme bien pratique pour sniper, mais au chargement un peu lent.



↑ Les variantes de jeu, ou Mutators, sont autant de challenges sans cesse renouvelés.



↑ Le look très travaillé des personnages joue beaucoup dans le charme du jeu.



↑ Les armes à feu de base sont faibles mais offrent des munitions infinies.

### Xtra

**MISE À MORT**  
UC2 enfonce sa parenté avec les jeux de fight en proposant des « fatalités », mouvement de mise à mort de type *Mortal Kombat* (du même éditeur). Mais attention, les combinaisons de boutons sont carrément ardues !



↑ Ce personnage prend la pose avant de foncer dans les airs !

« Avec toutes ses belles nouveautés et sa richesse, UC2 demeure quand même avant tout un titre Multijoueur. »

» le pouvoir suprême ne constitue pas pour autant une aventure en soi. Mais bon, ne chicanons pas : le Solo fait tout de même des contorsions assez impressionnantes pour varier les plaisirs. Ainsi, après la campagne d'Anubis (un excellent tutorial, ceci dit), on peut participer à deux autres modes. D'abord, un grand tournoi avec un choix d'une quinzaine de personnages, tous affublés de capacités et de caractéristiques différentes. Et ensuite toute une série de challenges où l'on vous impose des règles à chaque fois très particulières et bizarres (les fameux Mutators).

Bon courage pour finir ces défis ! Malgré les changements, les aficionados de la série reconnaîtront le même esprit sportif que par le passé, ainsi qu'une dimension tactique vraiment nouvelle : ici, on est limité à deux armes à distance et une de corps à corps, mais chacune dispose d'une tripotée d'effets et autres combos. Et en équipe, on peut donner des ordres simples avec le pad - rien de vraiment probant cependant. Quant à l'Intelligence Artificielle des bots, elle peut être redoutable dans les niveaux de difficulté élevés, mais sans pouvoir faire oublier une efficacité tout

humaine. Hormis l'apprentissage, la seule vraie raison d'une partie en solitaire est d'ordre esthétique : c'est le seul moment où vous aurez tout loisir d'admirer l'incroyable beauté du jeu. Certaines animations sont sans doute perfectibles, mais tant les graphismes que la taille des cartes ou le design des personnages forcent l'admiration. Eh oui, on a toujours plus de temps pour admirer la vue face à des bots que contre des humains ! Inutile d'en remettre une couche, vous l'avez compris : Solo rigolo ou pas, UC2 ne s'impose que pour les joueurs Live (ou les habitués des LAN).

### Le verdict

- ✗ **Graphisme** : Absolument magnifique et doté de surcroît d'une esthétique fidèle à la série. La classe, quoi.
- ✗ **Son** : es bruits familiers, c'est-à-dire ultra bourrins. Les voix sont sympas, mais très oubliables.
- ✗ **Jouabilité** : Le jeu est devenu plus complexe que par le passé, et il faudra un bon moment pour le maîtriser.
- ✗ **Durée de vie** : Le Solo n'est pas très long, mais certains défis sont corsés. Et en Multi, la durée de vie est infinie...

### En résumé

Malgré des efforts évidents, UC reste une série orientée Live. Le Solo est à jouer comme une introduction plaisante. Heureusement, le jeu propose des nouveautés géniales.

**16**  
/20





↑ McLaren F1... sans maîtrise, la puissance n'est rien !

# Forza Motorsport

Parti en pole position, Forza franchit le drapeau à damiers en vainqueur !

Texte : Julien Lemarchal

Dev. : Microsoft	Ed. : Microsoft
Genre : Course	Live : 2 joueurs max.
Nbre joueurs : 1 à 4	Prix : Environ 60 €
Site : <a href="http://www.forzamotorsport.net">www.forzamotorsport.net</a>	

## Xtra

### WARNING

La démo incluse dans le DVD de ce numéro est de conception ancienne et ne rend pas vraiment justice aux graphismes du jeu, beaucoup plus détaillés et raffinés dans la version que nous avons testée ici. L'animation s'avère également meilleure, tout comme la prise en main qui a été affinée. Si cette démo vous avait déjà convaincu, vous serez définitivement séduits. Dans le cas inverse, vous aurez une très bonne surprise !

**A**rlésienne de la Xbox, *Forza* a su se faire désirer : annoncé, espéré, repoussé, le titre est devenu un véritable objet de désir et de frustration pour tous les passionnés de mécanique virtuelle. Avec son ambition affichée de grimper au sommet du podium des simulateurs. Ce jeu était attendu au tournant et la moindre sortie de route, ou écart de conduite, pouvait lui être fatale. C'était sans compter sur le talent et le professionnalisme des équipes de Microsoft Game Studios, qui a préféré faire des concessions au temps plutôt qu'à l'excellence. Et c'est tant mieux pour nous... *Forza* fait bien plus que tenir la route ! Quand il s'agit de rendre compte de la richesse de son contenu, on ne sait par où commencer : une telle étendue de choix laisse rêveur. Ce titre aborde absolument tous les aspects du sport automobile : pilote, mécanicien, préparateur, directeur de course, concessionnaire, directeur d'écurie, coach... Autant de métiers que vous aurez le loisir d'exercer lors de votre longue

carrière. A moins que vous ne préfériez incarner un amateur un peu dilettante, courant juste pour le plaisir des sensations. Il y en a pour tous les types de joueur, pour chaque niveau d'exigence et d'implication. C'est là une des grandes forces du titre, cette capacité à s'adapter aux besoins et envies de chacun, à satisfaire aussi bien le spécialiste de mécanique exigeant que le simple amateur de vitesse.

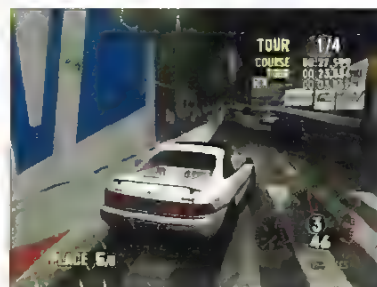
Avec autant de liberté, on pouvait craindre de perdre en clarté ce qu'on gagne en profondeur de jeu. Heureusement, ce n'est pas le cas car la navigation dans les menus s'avère ergonomique et bien pensée. *Forza* évite le principal écueil des simulateurs de courses, à savoir



↑ Les autres pilotes sont imitoyables et jouent des coudes pour passer...

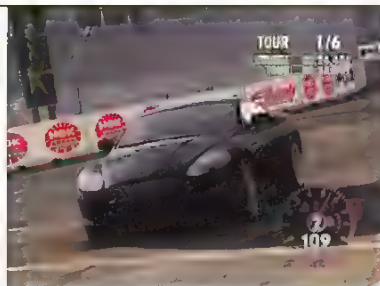


↑ Certains tracés privilégient la vitesse de pointe comme ce circuit urbain.



↑ Le monde de *Forza* ne dort jamais : les courses se déroulent aussi de nuit.





↑ Le transfert de masse n'est pas une notion théorique... Attention aux virages !



↑ La qualité des environnements est au moins égale à celle de PGR2.



↑ Mieux vaut ne pas rater son départ pour ne pas se faire larguer...

## La frime jusqu'au bout des jantes

Stickers, jantes, spoilers... Ces accessoires permettent de créer un bolide unique.



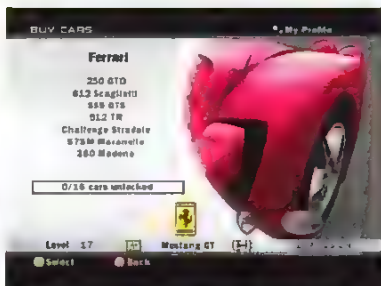
↑ Choisissez votre peinture et vos stickers avec soin !



↑ L'aileron arrière améliore la maniabilité du véhicule.



↑ Remportez une série pour débloquer les circuits suivants.



↑ Pour accéder rapidement aux Ferrari, mieux vaut être européen.

« Forza aborde absolument tous les aspects du sport automobile : pilote, préparateur... »

nous faire passer des heures dans des menus trop compliqués avant de trouver le véhicule adapté. Les développeurs n'ont pas lésiné sur les bonnes idées pour faciliter les choses. Par exemple, pour une course très spécifique, comme celle réservée aux voitures américaines construites avant 1975, le soft vous indiquera automatiquement si vous disposez d'un ou plusieurs véhicules adéquats. Mieux, il vous proposera de le changer à la volée, vous évitant de retourner au garage. Ça n'a l'air de rien, mais ce genre de petits détails simplifie la vie.

### Liberté de série

Essayer Forza, c'est un peu comme de rentrer dans une belle voiture neuve. On y respire l'odeur caractéristique du neuf, ce mélange de plastique, de métal et de peinture, des sièges confortables, et on s'extasie devant tous ces petits détails pratiques et ingénieux. Maintenant que vous êtes à bord, il ne vous reste plus qu'à enclencher une vitesse, appuyer sur l'accélérateur et vous laisser porter au gré des

courbes. Un tour puis deux, cette fois-ci vous négociez mieux le virage en épingle à cheveux qui vous faisait perdre de précieuses secondes au premier tour, vous pensez trajectoire, angle d'attaque, dérapage, science du virage... Ça y est, vous avez le virus, vous êtes mûr pour le mode Carrière. Dilemme : le jeu vous demandera de sélectionner votre région d'origine. Un choix qui conditionnera le déroulement de votre progression. Préférez-vous les voitures japonaises, américaines, ou européennes ? La région choisie influencera le choix des véhicules disponibles (plus de modèles dans votre région d'origine), le prix à l'achat comme à la revente, mais également vos relations avec les constructeurs et les équipementiers. En effet, au fil de votre progression, vous attirerez l'attention sur vous : les équipementiers vous proposeront alors des réductions et les constructeurs vous offriront des véhicules. Heureusement, les portes des autres continents ne seront pas hermétiquement closes. Par exemple, un pilote de la région Asie



↑ Le tuning autorise tout, même les excès de mauvais goût !



↑ Les angles de vue des rediffusions restent très classiques.



↑ La carte permet de connaître la position des autres pilotes.





↑ Quoi de pire que de se faire mener par son propre drivatar ?

» atteignant le niveau 15 établira des relations avec l'Angleterre, aura la possibilité d'acheter des véhicules chez Aston Martin, Bentley, et se verra offrir une Aston Martin DB9. La progression s'effectue en accumulant des crédits. Ce système, pratique, permet de progresser en choisissant les courses que l'on préfère. Vous ne voulez pas faire la course poids lourds réservée aux plus de 1750 kg mais il vous manque 3 000 crédits pour atteindre le niveau 20 et débloquer le niveau pro ? Il suffit de refaire n'importe quelle course rapportant cette somme, et l'affaire est dans le sac. Cette liberté de choix s'applique aussi à la

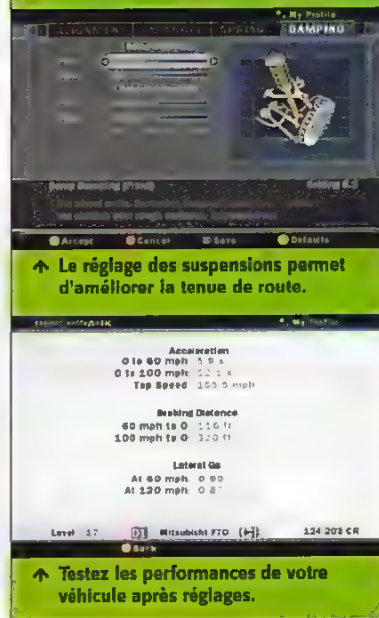
difficulté : vous pouvez choisir de rouler avec toutes les assistances à la conduite, la trajectoire suggérée, une transmission automatique et une gestion des dégâts limitée. Chaque paramètre peut être activé ou désactivé indépendamment et, si cela reste toujours trop facile, vous pouvez augmenter la compétitivité de vos adversaires.

#### Des caisses de réglages

Si le soft ne pénalise pas l'usage des assistances, il récompensera les pilotes les plus pointus par des bonus. Les habitués de la simulation seront agréablement surpris par le comportement des pilotes gérés par l'IA : ils ne suivent pas tous la

## Réglages aux petits oignons

Pour affronter les meilleurs, les réglages seront indispensables.



↑ Testez les performances de votre véhicule après réglages.



↑ Il faudra jouer de nombreuses heures avant de faire ce type de course.



↑ Le circuit de Laguna Seca et son célèbre tire-bouchon piègeur pour les pilotes inattentifs...

même trajectoire et sont à l'affût de la moindre de vos erreurs. Certains essaieront de vous dépasser de façon pas très sport, d'autres sauront se montrer plus gentlemen. Cependant, plus vous monterez de niveau en mode Carrière, plus la concurrence sera féroce. Et il ne suffira pas de booster le moteur de votre véhicule pour prendre l'avantage : comme le dit une célèbre marque de pneus, « sans maîtrise, la puissance n'est rien ». C'est d'autant plus vrai dans *Forza* et cela s'applique autant pour le tuning que pour les classes de véhicules. Un moteur trop gonflé peut rendre une caisse incontrôlable si on n'améliore pas ses freins, ses suspensions et ses pneus ; il faudra également affiner ses réglages pour mieux s'adapter au circuit. De même, le comportement des véhicules étant proche de la réalité, passer d'une classe à l'autre demandera un temps d'adaptation. Entre une Mitsubishi Lancer Evolution un peu musclée et une Ferrari Enzo, il y a un monde ! Chaque bolide devra s'approprier, et vous devrez également apprendre à évoluer à l'intérieur d'une classe. C'est ici que vous ferez appel à vos talents de mécanicien : vous devrez comprendre les subtilités consistant à modifier votre bolide sans pour autant passer à la classe supérieure. En plus d'une modélisation quasi photoréaliste, l'identité des marques est bien respectée côté son : sifflement rauque de la Ferrari ou rugissement sourd d'une Mustang, on peut presque les reconnaître les yeux fermés !



## Paul Belmondo teste Forza

Après avoir participé à des Grand Prix de F1 et de F3000, il a fondé le Paul Belmondo Racing et se consacre avec sa team à la préparation des 24 h du Mans, où il court sur un prototype de type LMP2.



**MOX :** Quel est votre intérêt pour le jeu vidéo ?

**Paul Belmondo :** Je suis d'une génération qui a vu ses débuts. Ça a commencé avec les jeux Atari, puis le mouvement s'est accéléré avec Pacman, Galactica...

**MOX :** Que pensez-vous de l'évolution actuelle des jeux ?

**PB :** Ce qui est impressionnant, ce sont les graphismes. Ce mélange entre la réalité, la fiction et l'animation est de plus en plus proche de ce qu'on peut voir au cinéma. Par exemple, sur Forza, la mise en scène d'introduction : j'imagine quelqu'un qui ne fait pas de course, qui est passionné par le jeu et qui voit ça...

**MOX :** Alors, Forza, en termes de sensations ?

**PB :** Le résultat est à la hauteur. J'ai bien aimé la possibilité d'avoir la trajectoire idéale en pointillé, ça aide, et pour ceux qui découvrent le jeu, c'est une bonne chose. Ensuite, il y a les graphismes des véhicules... Je suis bluffé !

**MOX :** Et en ce qui concerne le comportement des véhicules ?

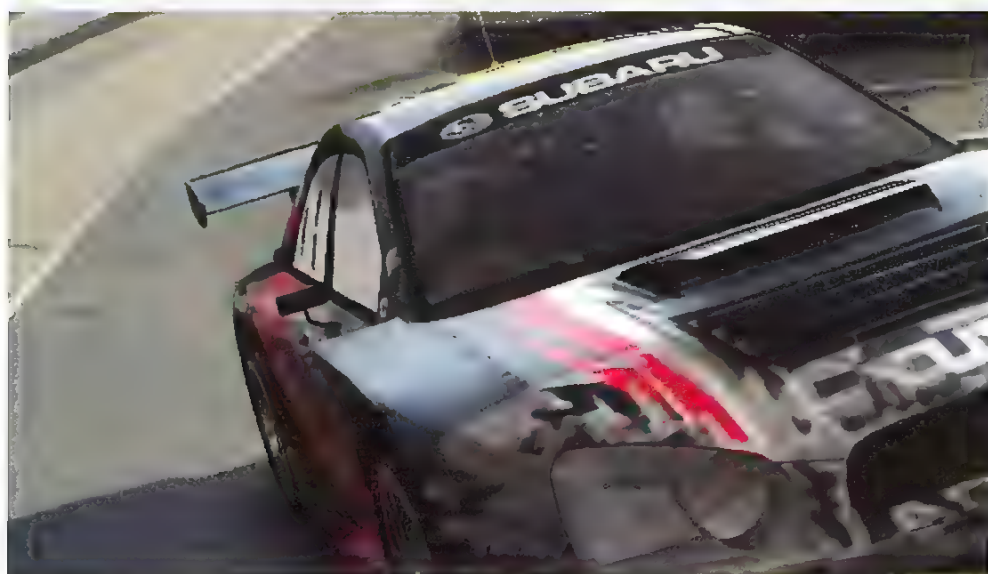
**PB :** Il vaut mieux conduire des propulsions que des tractions dans les jeux ! Les paramètres sont très réalistes en fonction des conditions d'adhérence des voitures, de leur châssis et de la motorisation. Il est par contre encore difficile de retranscrire certaines choses qu'on peut faire avec une voiture en jouant sur les transferts de masse, par exemple. Enfin, on sort plus facilement d'un bac à sable dans la réalité que dans un jeu !



↑ La Courage LMP2 sur laquelle court la team PBR.



↑ Une Ferrari Modena 360, comme dans Forza !



↑ Attention à ne pas malmenager les châssis : Forza prend en compte les dégâts et cela influe sur la tenue de route.

### « Plus vous monterez de niveau en mode Carrière, et plus la concurrence sera féroce. »

#### Une carrière toute tracée

Pour gérer une écurie, il vous faut plusieurs pilotes... Forza vous permet de concevoir l'as du volant de vos rêves, celui qui ne craque jamais sous la pression et qui vous ramènera des trophées en pagaille. Bienvenue au drivatar : une fois formé, cet alter ego virtuel pourra rouler à votre place. La formation s'effectue sur différentes portions de circuit mettant en œuvre tous les types de virages rencontrés dans le jeu. De votre capacité à maîtriser chacun d'entre eux, dépend la compétence du drivatar : un système efficace qui permet de reproduire avec fidélité votre type de conduite. Côté Live (mais nous y reviendrons ultérieurement), Forza impressionne : les Carclubs (comme un

Clan de Halo) permettront aux fans d'une marque de se regrouper, de comparer leurs véhicules, d'acheter, vendre... Chacun pourra se tailler une réputation selon ses compétences : préparateur, pilote, ou même formateur ! Et avec les options de personnalisation (peintures, stickers...), impossible de rester dans l'anonymat. On pourrait encore parler de Forza Motorsport pendant des heures, mais ce serait perdre un temps précieux : une carrière de pilote international vous attend, et vu l'ampleur de la tâche, autant commencer de suite ! Simulateur absolu, Forza s'impose instantanément grâce à la luxuriance de ses options et à sa réalisation sans aucun raté... Maintenant, c'est à vous de vous en montrer digne !



↑ Ça serait dommage d'abîmer un tel bijou...



↑ Gare à la sortie de route avec les classes GT !

## Le verdict

- Graphisme :** Rien de tape-à-l'œil dans les graphismes, mais le rendu est très net. Les circuits sont reproduits au brin d'herbe près.
- Son :** Le son des moteurs est bluffant, mais les musiques restent anecdotiques. Rien ne vaut le chant de 4 cylindres en ligne...
- Jouabilité :** Accessible sans faire de concessions au réalisme, évolutive dans la difficulté... C'est un modèle du genre
- Durée de vie :** Entre le mode Carrière, le Live, et la formation du drivatar, votre vie sociale pourrait bien en prendre un coup !

## En résumé

Difficile de prendre Forza en défaut. Hormis l'absence de F1 et de rallye, et certaines marques européennes un peu moins représentées, c'est un parcours sans faute.

**18** / 20





⬆ Chauffez au rouge vos plaquettes de frein et enflamez la nuit !

# Midnight Club III Dub Edition

Voici enfin l'occasion pour les tuners de vivre leur rapide et furieux rêve américain !

Texte : Fred

Dev. Rockstar	Ed. Rockstar
Genre. Course	Live. 8 joueurs max.
Nbre joueurs. 1 ou 2	Prix. Environ 60 €
Site. <a href="http://www.rockstargames.com/midnightclub3">www.rockstargames.com/midnightclub3</a>	

Entre deux deals de GTA, Rockstar trouve tout de même un peu de temps pour chercher fortune dans le tuning : *Midnight Club* prend un axe NFS *Underground* très marqué pour sa troisième édition. Voitures et pièces sous licence, aspect humide de la chaussée et circuits urbains... Ça devient sérieux, avec ces belles Américaines et Japonaises surpuissantes qui piaffent dans le garage. Le magazine *DUB* a servi de caution morale « tuning » pour le titre, lui offrant en prime une personnalité hip-hop collant parfaitement aux habillages des menus. On donne son premier tour de clé dans le garage où l'on choisit son premier bolide. Direction les rues, où votre GPS indique les lieux de départ des courses. Défi, challenge de catégorie, course simple ou tournoi : il y a de l'argent à se faire et de belles voitures à gagner. Le problème, c'est que les autres tuners ne vont pas lâcher facilement leur engin... Hormis les tours chronométrés, toutes les courses se déroulent dans les rues de San Diego, Atlanta ou Detroit, trafic inclus, et n'ont pas de périmètre réellement défini car étant composées de checkpoints à

franchir dans l'ordre. Rouler comme un dingue sur les grands axes est la solution que l'on privilégie lors des premières courses, avant que l'on s'aperçoive qu'il existe des raccourcis et des déviations monstrueuses planqués un peu partout. Chaque pilote de l'Intelligence Artificielle possède son propre parcours, mais rien ne vous empêche d'inventer le vôtre... La lisibilité du GPS et la grande taille des checkpoints empêchent de se perdre dans les ruelles, mais le risque existe ! L'énorme superficie

## Xtra

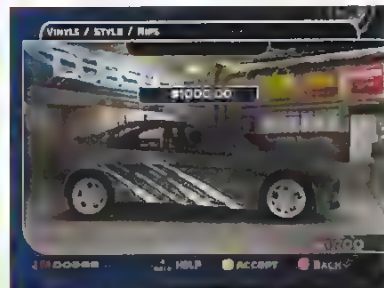
**BLUES**  
Évitez au maximum les barrages de police. Une fois pris en chasse, vous allez avoir du mal à vous échapper et perdrez beaucoup de temps !



⬆ La colonne jaune à gauche est un checkpoint, foncez dessus !



⬆ Concours de puissance ! Alors, qui a la plus grosse ?



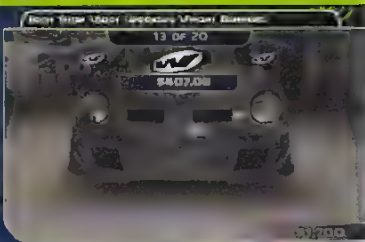
⬆ Rockstar n'a pas lésiné sur le choix des stickers.



⬆ Le rétro indique la position de vos poursuivants : très pratique !

## Body Shop

C'est dans la section cosmétique que vous dépenserez de l'argent pour frimer...



⬆ Les spoilers, hélas, ne servent pas à gagner du grip...



⬆ Un capot style fibre de carbone, ça fait craquer les meufs... Non ?





↑ Les voitures, ça ne flotte pas. Vous perdrez automatiquement...

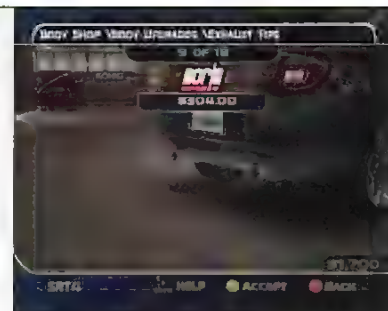


↑ Les modifications mécaniques comportent trois stades d'évolution.

## Xtra

### TUNING AUTO

Dépensez votre argent au garage : il y a du choix. Si vous hésitez, faites confiance à l'option de Tuning automatique, qui équilibre les dépenses. Un bon truc de fainéants qui n'aiment pas errer dans les menus, comme nous !



↑ Les pros du pot auront de quoi choisir parmi des centaines de modèles...



↑ Faites des appels de phare pour provoquer les autres pilotes.



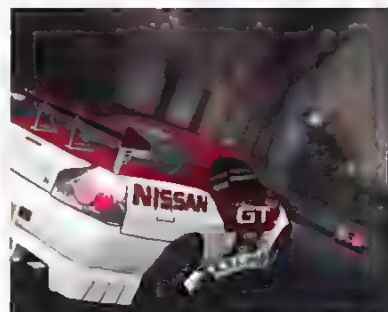
↑ La barre rouge à droite indique que vous pouvez utiliser le boost.



↑ Chaque dépassement va vous coûter cher en frais de peinture...



↑ Vous pouvez gagner des voitures aux couleurs de votre sponsor préféré !



↑ Avant de piloter ces engins, vous allez devoir faire vos preuves.

« L'IA se comporte comme un pitbull enragé, ne lâchant le moindre pouce de bitume qu'au prix de bagarres vicieuses. »

» des environnements de course se fait d'emblée remarquer. Les parcours vous font avaler les blocs par dizaines, alternant parties nerveuses (centre ville) avec les virages de type Nascar (sur le périphérique). Très vite, les trajectoires idéales se matérialisent et l'on commence à prendre de l'assurance et des secondes. L'IA se comporte comme un pitbull enragé, ne lâchant le moindre pouce de bitume qu'au prix de bagarres vicieuses. Doubler n'est pas trop difficile grâce à l'usage du boost : si vous êtes derrière un adversaire, vous n'avez qu'à prendre son aspiration pour le laisser littéralement sur place. C'est rester leader de course qui pose problème, car les concurrents usent et abusent du boost, tout en provoquant

des accidents sous votre nez histoire de vous compliquer la vie... Ça tient plus de la baston que de la course et c'est extrêmement jouissif ! C'est varié en plus : les catégories de voitures ont toutes leur propre maniabilité et on peut piloter des motos. Malheureusement, *MCIII* n'est pas très gracieux. Les textures ternes, la modélisation bien trop sommaire des environnements et des voitures, les effets de lumières minimalistes... le dépouillent d'une partie non négligeable de son charme. Si seulement il avait bénéficié de la réalisation d'un *Burnout*, se prend-on à regretter. C'est limite du gâchis que d'enfermer un jeu d'arcade aussi exaltant dans une telle camisole graphique. Moche, mais diaboliquement fun, vous voilà prévenus...

## Le verdict

- Graphisme** : Une épaisse couche de rouille ternit une silhouette que l'on se prend à imaginer plus attrayante... C'est terne et pas très bien modélisé.
- Son** : Excellent choix de musiques, variées et dans l'esprit du soft. Bruitages moteurs assez quelconques, 5,3 discret.
- Jouabilité** : Très typée arcade avec quelques raffinements en plus (boost, contrepoids). Veillez juste à ne pas trop sortir de la piste...
- Durée de vie** : Trois grandes villes, des dizaines de caisses, des centaines de pièces, épreuves à foison : de quoi rouler jusqu'à épuisement !

## En résumé

Quelques polygones et couleurs en plus et nous tenions l'un des jeux les plus agiles depuis *Burnout* ! Le fond est excellent, la forme quelconque. Domage.

**14**  
/20





Le tueur a un sens de la mise en scène particulièrement macabre.



Les nombreuses cinématiques plongent littéralement le joueur dans l'aventure.



Vous aurez à enquêter avec Gustav McPherson, le grand-père de l'héroïne.



Leçon d'infiltration : vous devrez conduire un robot dans les conduits du FBI.

# Still Life

Plongez au cœur d'une affaire qui va vous prendre aux tripes !

Texte : Graziella

Dev. : Microids	Éd. : MC2
Genre : Aventure	Live : Non
Nbre joueur : 1	Prix : Environ 40 €
Site : <a href="http://www.stilllife-game.com">www.stilllife-game.com</a>	

**D**es crimes odieux dignes d'un boucher, des enquêteurs totalement dépassés et un meurtrier aussi transparent que Belphegor, telle est la triste mise en scène de nombreux faits divers passés et présents. Un schéma identique à celui d'une célèbre série de meurtres commis au XIX<sup>e</sup> siècle par un certain Jack l'Éventreur... Cette affaire a alimenté bon nombre de thèses qui furent autant de sources d'inspiration pour de nombreux auteurs de romans ou de films. C'est au tour du jeu vidéo d'aventure de s'approprier ce funèbre héritage ! Le fruit impie de cette influence porte le nom de *Still Life*, un titre interdit aux moins de 18 ans, que les âmes sensibles s'abstiennent ! Vous incarnez dans cette aventure une jeune et jolie détective du FBI répondant au nom de Victoria McPherson. La belle enquête sur une affaire de meurtres en série où l'assassin, malgré des preuves tangibles, est toujours passé au travers des mailles du filet.

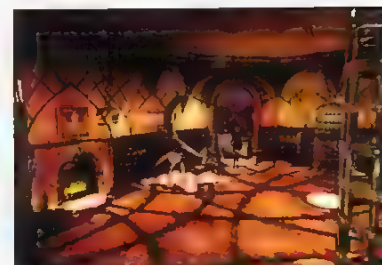
## Xtra

### VOIX SACRÉE

Microids a réuni du beau monde pour le doublage de *Still Life*. On retrouve entre autres les voix françaises de Liv Tyler, Samuel L. Jackson ou encore Ben Affleck. Le jeu d'acteur sert des dialogues particulièrement bien écrits. Ainsi l'héroïne a un franc parler bien à elle quand on tente de la rouler : « D'habitude on m'embrasse avant de me baiser... » Amis poètes, bonjour !

Le décompte macabre s'élevant déjà à cinq victimes, sans qu'aucune piste solide ne soit à noter, notre policière de charme se décide à prendre un peu de recul chez son père. Elle dérêche chez ce dernier des archives appartenant à son grand-père, autrefois détective privé. Et quelle n'est pas sa surprise lorsqu'elle tombe sur des notes rapportant les faits d'une enquête très similaire à la sienne ! Interpellée par ces mémoires insolites, notre héroïne va nous faire revivre les aventures de cet aïeul au fil de sa lecture. Les deux protagonistes vous transporteront du Prague des années 20 à la mégapole contemporaine de Chicago, dans une aventure pleine de rebondissements.

Quelques petits défauts de jouabilité viennent néanmoins empiéter sur ce scénario efficace et original. On notera des temps de chargement un peu longs, des déplacements sans grande fluidité et une linéarité assez rigide dans les actions à effectuer. Mais les amateurs du genre ne devraient guère s'en offusquer d'autant que les cinématiques, nombreuses et très réussies, rythment une aventure particulièrement immersive. Le perfusé à *Ninja Gaiden* s'ennuiera, sans aucun doute, mais ceux qui préfèrent *Columbo* à *Rambo* se régaleront. Alors si l'hémoglobine ne vous fait pas peur et que les enquêtes criminelles vous ravissent, foncez !



Après l'effort, le réconfort... Vous aurez même le droit à un bordel SM !

## Le verdict

- Graphisme** : Sans être très contemplatif, la qualité des graphismes est correcte. L'animation est un peu trop primaire.
- Son** : Une bande-son sympathique qui reprend magistralement certains thèmes classiques comme le *Requiem* de Mozart.
- Jouabilité** : La prise en main est facile et se fait très rapidement, comme souvent dans les jeux de ce type.
- Durée de vie** : Une quinzaine d'heures est nécessaire pour finir l'aventure de *Still Life*. Les meilleures histoires ont toujours une fin...

## En résumé

La réalisation moyenne est sauvée par un scénario immersif, directement inspiré de Jack l'Éventreur. Ce bon jeu d'aventure ravira les Sherlock Holmes en herbe.

13

20

**Influence** : Une des thèses sur l'identité de Jack l'Éventreur a été développée par Patricia Cornwell dans son roman *Jack l'Éventreur : Affaire Classée*. Les développeurs y font un clin d'œil dans *Still Life*.



JE L'AI CONÇUE DANS SES  
MOINDRES DÉTAILS  
TU PENSES QUE TU PEUX ME BATTRE ?



Dans Forza Motorsport, tu peux à la fois concevoir et piloter ton bolide. Plus de 230 voitures de course parmi les plus puissantes. Des possibilités infinies de customisation. Des outils pour atteindre la perfection. Le Xbox Live™ pour prendre le monde entier de vitesse. Et tes concurrents ne verront rien d'autre que ton pare-choc arrière. Parce que dans ce monde...

**TU ES CE QUE TU PILOTES.**



3+



Force sur [www.fmc.tv](http://www.fmc.tv)



XBOX  
LIVE



It's good to play together™

Copyright Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, Forza Motorsport, le logo Microsoft Game Studio, Xbox et les logos Xbox sont des marques, Microsoft ou Sony, les logos PlayStation 2 sont des marques de Sony. Les autres marques et noms de produits sont des marques de leurs propriétaires respectifs. Xbox, Xbox présente.





Les cadets de West Point avant le baptême de feu.

# Close Combat : First to Fight

Quand le Vietnam lasse, l'Irak trépassé : Vis ma Vie de bon Marine américain.

Texte : Cédric Devoyon

Dev. : Destineer	Ed. : Take Two
Genre : Action/stratégie	Live : Indéterminé
Nombre joueurs : 1 à 4	Prix : Environ 60 €
Site : <a href="http://www.firsttofight.com">www.firsttofight.com</a>	

Attribuer un genre semble évident dès lors qu'il s'agit d'un produit type, respectant les règles instaurées par ses ancêtres : PES4 est une simulation de football, *SoulCalibur 2*, un jeu de baston et *Bad Boys 2*, une erreur. Pourtant, certains se permettent de mixer les genres. Sans doute

pour nettoyer nos esprits, pixelisés par le phénomène copier-coller et une surabondance de suites qui n'évoluent pas vraiment. De prime abord *First to Fight* se présente comme une énième simulation de guerre à la première personne se déroulant en Irak, année 2006. N'en parlez pas à Paco Rabanne, il irait s'enfermer à la fin de l'année dans sa cave avec une machine à coudre. À la tête d'un bataillon de trois soldats, votre but est de résoudre diverses missions quasi toutes similaires à base de grand nettoyage. Une ville, un bar, vous devez éliminer le moindre individu avec un turban sur la tête. Un peu limite... À l'aide de la croix directionnelle et de la touche Action, vous donnez des ordres à vos trois soldats,



Accroupie, votre visée sera évidemment plus précise.



Économisez des balles, une paire de menottes fait l'affaire.

## Xtra



### Passable

À défaut de proposer une IA convenable, les programmeurs ont tout de même réussi à utiliser les capacités du support Xbox. Du moins, une honnête partie. On note encore de nombreux bugs, des problèmes d'affichage en plein zoom et l'absence d'interactivité. À l'inverse, les décors sont nombreux et bien détaillés, aussi bien en extérieur, qu'en intérieur coincé dans les égouts ou une rame de métro.



Les trousses de soin sont valables pour toute l'équipe.

individuels ou collectifs. Se placer devant une porte, entrer et tuer tout ce qui bouge, rester en position, les fans de *Rainbow Six* connaissent bien le principe. Plus tactique, vous pourrez leur indiquer un périmètre à surveiller ou plus radical, leur commander un tir de couverture pour rejoindre un point précis, vos soldats tireront ainsi en rafale. Pour les phases délicates, face à une sulfateuse ou un tank, l'armée de l'air débarque et bombarde à tout va. Vous pouvez aussi demander l'aide d'un sniper mais sur une unique cible. Bref, on se retrouve devant un mélange intéressant de *Black Arrow* et *Full Spectrum Warrior*, les programmeurs ont bon goût. Dommage, ils





↑ Il est possible de ramasser la moindre arme au sol.



↑ Même en rampant, on ne peut pas passer sous les véhicules...

## À mousquetaire sans cervelle, tactique sans intérêt ? Pas si sûr...

Il est vrai que vos trois compagnons de route sont idiots et visent mal. Mais vous pourrez toujours les utiliser comme bouclier humain ou pour servir de ball-trap le temps d'appeler les renforts. Réfléchissez toujours à leur placement, ne les laissez jamais agir seuls. Sinon, vous terminerez difficilement une mission.



↑ Indiquez un point et vos soldats s'y rendront immédiatement.



↑ Pensez au tir de couverture dans les endroits ouverts et bien gardés.



↑ Vous pouvez donner des ordres individuellement.



↑ Dans certains cas, demandez l'aide d'un sniper ou des renforts aériens.

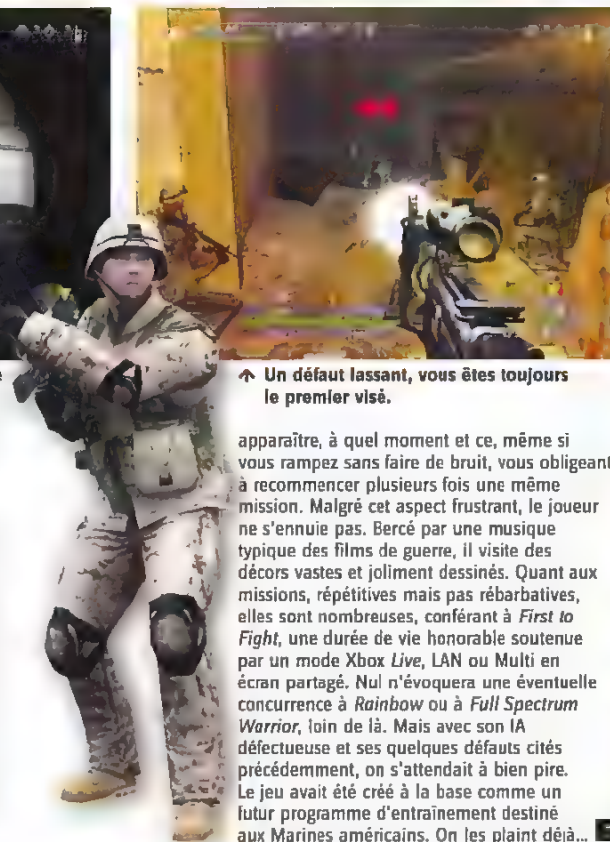


↑ Clonés, les ennemis ont tous la même tête et la même taille.



↑ Un défaut lassant, vous êtes toujours le premier visé.

» ont aussi récupéré l'Intelligence Artificielle de *Shadow Ops*. Ainsi, il arrive souvent que vos trois compères ne remarquent pas la présence d'un ennemi qui se balade devant eux ou qui les traverse (oui, tout le monde est transparent, vous pouvez passer à travers n'importe quel individu). On constate aussi qu'ils ont la même animation : ils bougent de façon identique et restent collés comme des triplés. Parfois, ils parlent. Mais il ne faut pas trop leur en demander, ils ne connaissent que trois phrases qu'ils répètent inlassablement. On a donc vite fait de les utiliser comme bouclier humain, en faisant attention de n'en blesser grièvement qu'un seul, sinon la mission est terminée. Vos ennemis, tous armés d'un AK-74, vous tuent à plus de cent mètres derrière une voiture... Ils ont d'ailleurs un sixième sens puisqu'ils savent où vous allez



apparaître, à quel moment et ce, même si vous rampez sans faire de bruit, vous obligeant à recommencer plusieurs fois une même mission. Malgré cet aspect frustrant, le joueur ne s'ennuie pas. bercé par une musique typique des films de guerre, il visite des décors vastes et joliment dessinés. Quant aux missions, répétitives mais pas rébarbatives, elles sont nombreuses, conférant à *First to Fight*, une durée de vie honorable soutenue par un mode Xbox Live, LAN ou Multi en écran partagé. Nul n'évoquera une éventuelle concurrence à *Rainbow* ou à *Full Spectrum Warrior*, loin de là. Mais avec son IA défectueuse et ses quelques défauts cités précédemment, on s'attendait à bien pire. Le jeu avait été créé à la base comme un futur programme d'entraînement destiné aux Marines américains. On les plaint déjà...



↑ Difficile de lancer une grenade avec précision.

## Le verdict

- ✗ **Graphisme** : Dans l'ensemble assez propre, on regrettera la piètre gestion des ombres et le manque d'interactivité avec le décor.
- ✗ **Son** : Rien de très original, c'est du revu non corrigé, mais assez honnête pour ne pas vous donner envie de couper le son.
- ✗ **Jouabilité** : Les commandes répondent plutôt bien même s'il n'est pas évident de passer d'une position accroupie à allongée.
- ✗ **Durée de vie** : Le contrat est rempli : nombreuses missions, mode Multijoueur en écran partagé, LAN ou Xbox Live. Pas de souci !

## En résumé

Close Combat aurait mérité plus de travail. Au final, le joueur récolte un *Full Spectrum Warrior* croisé avec un *Rainbow Six* Bourré de défauts, mais étrangement attractif.

**12** / 20





↑ Porte, monstre, gun : un jeu aux règles simples qui va vous laisser bouche bée !

# Doom 3

Noir c'est noir, il n'y a plus d'espoir...  
Comme il avait raison le bougre.

Texte : Thomas Huguet

X Dév : Vicarious Visions	X Éd. : Activision
X Genre : Doom-like	X Live : 4 joueurs max.
X Nbre joueur : 1	X Prix : Environ 60 €
X Site : <a href="http://www.idsoftware.com">www.idsoftware.com</a>	

**M**alchanceuse ou carrément damnée, Mars est une planète qui n'a que très rarement eu le beau rôle. Tour à tour génitrice d'affreux « fantômes », lieu de villégiature pour les vilains petits hommes gris ou rendez-vous branché des créatures de l'enfer, la planète rouge est définitivement un endroit où il ne fait pas bon vivre. Mauvaise nouvelle pour les défenseurs de la cause martienne, ce très attendu *Doom 3* ne vient pas changer la donne. Douze ans après, le plus célèbre Marine en armure verte du jeu vidéo (n'en déplaise à Master Chief) va devoir jouer des coudes et du fusil à pompe pour se sortir d'une très sombre galère. Tout commence pourtant bien sur Mars City. En dépit d'un éclairage propre à mettre n'importe quel joyeux luron en état de dépression avancée, tout semble aller pour le mieux dans le meilleur des mondes, enfin si on veut. Parce qu'évidemment, sitôt votre affectation obtenue, un scientifique totalement

barré décide d'ouvrir les vannes de l'enfer, pour le plus grand bonheur de vos doigts engourdis. C'est d'ailleurs la dernière fois que vous pourrez vous reposer, alors profitez-en, car les prochaines heures ne vont être que violence et trouillomètre à zéro. Car si les grandes salles bondées du *Doom* original ont laissé la place à d'étroits couloirs habités d'apparitions infernales, l'esprit du jeu a perduré et l'action est présente du début à la fin, les limites du bourrin étant sans cesse repoussées. Sur Mars, pas besoin de fusil de précision ou de pouvoirs psychiques, seules comptent votre dextérité et votre capacité à résister aux innombrables monstruosité que vous croiserez.

## Les démons émerveillent

*Doom 3* est donc spirituellement très semblable à son aîné, mais on peut fort heureusement compter sur une ou deux subtilités qui empêchent le jeu de tourner à la boucherie. Votre lampe torche va vite se révéler comme votre meilleur atout dans cet univers on ne peut plus obscur. Tel le nounours de votre enfance, elle vous rassurera en cas de grosse panique et vous accompagnera dans tous vos déplacements. D'autant plus qu'elle facilitera grandement votre progression, que ce soit grâce à son puissant rayon lumineux ou bien par l'intermédiaire de son autre extrémité, »



↑ Fâcheuse posture s'il en est. Abrégez donc ses souffrances.



↑ Malgré la situation, il cherche à faire l'intéressant...





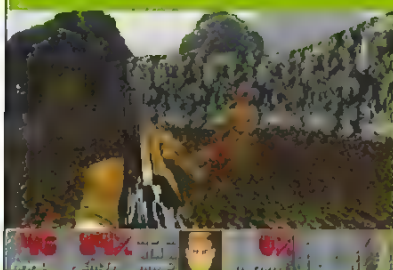
↑ D'autres personnages clés du jeu.



↑ C'est bien du sang. Heureusement, ce n'est pas le vôtre.

## Bonus Collector : Doom I et II

Présents sur la version collector du jeu, ils sont cultissimes.



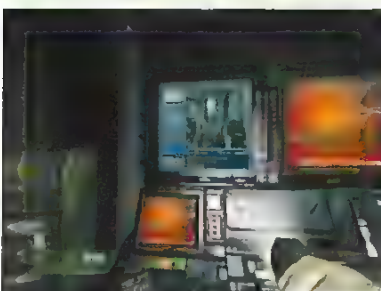
↑ Les Imps, avant. Ça change, hein ? On n'était pas difficiles avant !



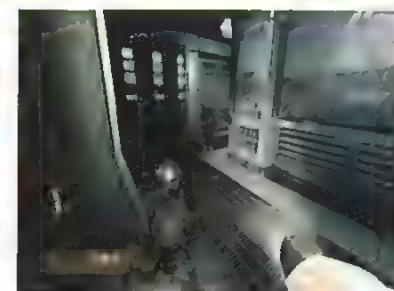
↑ Les deux jeux sont jouables en Deathmatch et Coopératif.



↑ Plombez-le avant qu'il ne fasse feu.



↑ Ce personnage sera votre guide durant une partie du jeu.



↑ Cette petite sentinelle vous sera d'une grande aide.



↑ L'infirmerie. Pas pressé de rencontrer l'infirmière moi...

« Aussi beau et fluide que sur des machines coûtant cinq ou six fois le prix d'une Xbox. »

» nettement plus dure et idéale pour économiser quelques balles face aux ennemis les moins dangereux. Attention cependant car cette dernière n'est en aucun cas fixée sur votre arme : il vous faudra sans arrêt permuter entre les deux sous peine de ne pas voir ce sur quoi vous tirez ou pire, de ne pas être dans la mesure d'abattre ce que vous ne voyez que trop bien. Inutile de vous dire à quel point le système est vicieux, et combien cela accroît le sentiment d'insécurité qui flotte déjà dans la station.

Bien entendu, ce n'est pas de l'obscurité que viendra le danger mais plutôt du nombre élevé d'ennemis, tous sortis de la cuisse de Satan en personne. La plupart d'entre eux vous seront certainement connus et c'est normal, puisqu'ils sont issus des premiers Doom. Non contents

d'avoir subi un violent ravalement de façade, ils ont en plus profité de ces quelques années de vacances pour étoffer leur comportement, ce qui leur permet d'avoir l'air moins stupide dans le feu de l'action. Ainsi, les Grunts se cachent (pour mourir), les Imps font des bonds de quinze mètres et le légendaire Pinky demon affiche une pointe de vitesse un peu louche, d'autant qu'il aurait refusé de se pointer au contrôle antidopage. Quelques petits nouveaux sont également de la partie, une mention spéciale étant attribuée aux bébés ailés qui animeront probablement les rêves de beaucoup d'entre vous. Malheureusement, aussi nombreux et variés soient-ils, ces monstres-là n'en restent pas moins ultra basiques et ne demandent pas un sens tactique napoléonien pour être éliminés. Un sprint, une décharge

de plasma ou de plomb, et n'importe quel baron de l'enfer retourne polir ses chandeliers. La relative pauvreté de l'Intelligence Artificielle ne joue pas en la faveur du jeu, d'autant plus que d'autres défauts de conception sautent vite aux yeux du joueur, le premier étant la grande répétitivité de l'action.

### Lumineux mais classique

Car une poignée d'heures aux commandes suffit pour se rendre à l'évidence, *Doom 3* est très lassant. Scriptée à outrance et n'offrant pas une énorme variété en matière de décors, l'aventure se fait rapidement routinière et devient trop prévisible, ce qui gâche les efforts faits au niveau de l'ambiance (nous le verrons plus tard). On arrose tout ce qui bouge sans se poser de question, on progresse jusqu'à la





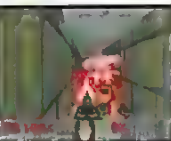
↑ C'est le technicien de surface qui va faire une drôle de tête...

« Une poignée d'heures suffit pour se rendre à l'évidence : *Doom 3* devient vite lassant. »

prochaine porte et c'est à peu près tout. On note bien quelques passages un peu différents, comme lorsqu'il faut déplacer des containers chimiques à l'aide d'une grue ou escorter un scientifique, mais ça reste très sporadique et pas vraiment passionnant. Pour tout dire, l'atout maître de *Doom 3*, c'est sa réalisation. Le seul vrai point fort du jeu est aussi une claque magistrale, peut-être plus violente que celles administrées par *Riddick* et *Splinter Cell 3*, deux des plus beaux jeux existant sur console. Faisant fi des limitations techniques de la Xbox, Vicarious Visions

(le studio chargé du portage depuis le PC) a fait un travail incroyable, le jeu pouvant se targuer d'être aussi beau et fluide que sur des machines coûtant cinq ou six fois le prix d'une Xbox. Outre la modélisation complexe des ennemis et décors, c'est surtout la gestion de l'éclairage qui sidère par sa qualité et qui force l'admiration. Dans une obscurité totale, seulement balayée par le halo de votre lampe ou la lumière blafarde d'un écran, le jeu est magnifique et dégage une ambiance malsaine, et c'est sans compter sur les êtres malfaisants dont vous aurez à vous débarrasser.

## Xtra



### HISTORIQUE

Le premier *Doom* est sorti en 1993 sur PC. À la tête d'ID Software, John Carmack et John Romero avaient auparavant créé *Wolfenstein 3D*, le premier FPS de l'histoire. Toutefois, *Doom* allait bien plus loin et bénéficiait d'avancées technologiques certaines. On pouvait jouer avec la lumière, évoluer dans des décors relativement complexes et jouer en réseau, ce qui constituait une première à l'époque.



↑ Certains décors sont vraiment très crades. Un peu de rôti ?

## Le PDA est la clé

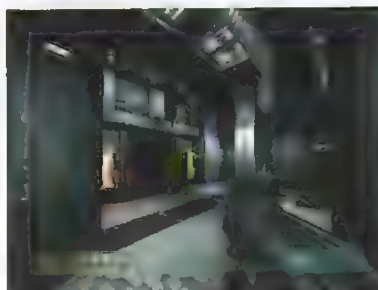
Votre PDA stocke toutes les infos nécessaires à votre progression.



↑ Celui-là, c'est le vôtre. Vous en ramasserez bien d'autres.



↑ Vous trouverez des codes en fouinant un peu dans les mails.



↑ Les effets de fumée sont assez convaincants.



↑ Quand on vous disait que *Doom 3* est magnifique.

Certains crieront bien au scandale devant l'obligation de ressortir sans arrêt la lampe torche pour progresser, mais c'est de cette contrainte que découle le danger, et *Doom 3* ne serait certainement pas le même sans cette petite subtilité, surtout que le reste du jeu s'avère d'un classicisme absolu. Le fait que les armes manquent d'originalité et qu'elles ne disposent pas de tir secondaire nuit réellement à la progression. Vous vous limiterez bien souvent à jongler entre deux ou trois armes, fusils à pompe et à plasma étant les seules pétoires véritablement amusantes à utiliser. De la part de personnes qui ont inventé le genre, on pouvait s'attendre à plus

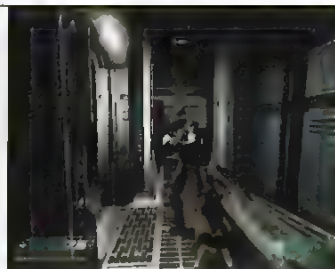




↑ My name is Du bide, Gras du bide. Faut en vouloir pour me rater...



↑ Il va falloir vous fauliler sans vous faire griller.



↑ Ces gars-là sont stupides mais visent très bien.



↑ Ce coup est très douloureux, ne les laissez pas approcher.



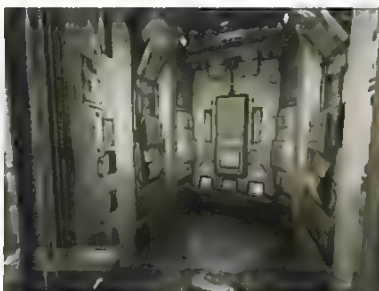
↑ C'est pas ma faute, il était déjà mort...



↑ Les Imps sont bien plus mobiles qu'autrefois.



↑ ...celui-là par contre, c'est de moi.



↑ Cet ascenseur n'a probablement pas été désigné par Starck.



↑ Il y a deux secondes, il était tout à fait sympathique...

>> élaboré. C'est à croire que chez ID, le génie n'est que mathématique et pas, ou plus, vraiment créatif.

#### Mécanique usée

Comme souvent, la réalisation, aussi impressionnante soit-elle, ne fait pas tout. On aurait pu pardonner le manque d'intelligence des ennemis si l'ambiance avait été prenante du début à la fin, mais même là quelques défauts gâchent énormément l'immersion. Les scripts d'IA placent le joueur dans une situation où il peut anticiper pratiquement toutes les arrivées de nuisible : chaque armure ou arme ramassée déclenche presque inmanquablement l'arrivée d'un ennemi et ce, bien souvent dans votre dos. Cette mécanique (issue du premier *Doom*) suffit à surprendre durant les premières heures, mais elle fait surtout montre d'un manque d'inventivité un peu navrant, surtout à une époque où la sophistication est de mise. On n'exige pas de surprendre les démons pendant leurs

discussions amoureuses ou durant la pause café, mais là c'est un peu juste. L'ambiance sonore, bien que très prenante dans l'ensemble, pose toutefois un léger problème. En effet, chaque monstre émet un bruit distinct au moment de son apparition, et il est dès lors assez facile de le localiser et de sélectionner (à l'aide des raccourcis bien placés sur la croix directionnelle) l'arme adéquate. Pour un jeu qui repose autant sur la surprise, *Doom 3* se révèle un peu trop gentil et prévisible avec le joueur. Mais tout n'est quand même pas à jeter dans ce *Doom*. Outre ses graphismes somptueux, il peut compter sur une maniabilité accessible et bien pensée, avec des touches paramétrables et une sauvegarde rapide sur le bouton Select. Sauvage, pas prise de tête pour un sou et doté d'un univers soigné, *Doom 3* ravira les amateurs de FPS vieille école. Ceux qui ne jurent que par l'innovation, qui sont allergiques à l'obscurité, ou qui cherchent quelque chose de plus raffiné, iront voir ailleurs.

#### Le verdict

- ✗ **Graphisme** : Malgré son côté très sombre, *Doom 3* n'en reste pas moins l'un des 2 ou 3 jeux les plus impressionnants de la machine.
- ✗ **Son** : L'ambiance horripilante et les sons puissants méritent une installation 5.1 de qualité pour en profiter pleinement.
- ✗ **Jouabilité** : Simple et très efficace. On aurait toutefois apprécié quelques subtilités pour briser la monotonie de la progression.
- ✗ **Durée de vie** : Une dizaine d'heures de jeu en Solo, du Coop et du Multi en réseau et deux jeux cultes en bonus. Il y a de quoi faire.

#### En résumé

Aussi beau que simpliste et bourrin, *Doom 3* a du mal à captiver le joueur à moyen terme. Il reste indispensable pour ceux dont les exigences de finesse sont nulles.

**16** / 20





↑ Les courses de côte : ça va vous faire grimper aux murs, littéralement !



↑ En quad, c'est un peu plus mou qu'en MX : attention aux sauts !



↑ La modélisation globale est correcte, sans trop de fantaisie toutefois.

# MX Vs. ATV Unleashed

Du cross, de la crasse mais aussi la classe : un jeu qui pousse à boue...

Texte : Fred

Dev. : Rainbow Studio	Ed. : THQ
Genre : Course	Live : 0 joueurs max.
Nbre joueurs : 1 ou 2	Prix : Environ 45 €
Site : <a href="http://www.mxvsatv.com">www.mxvsatv.com</a>	

Jusqu'à présent, tout ou presque avait été fait en jeu de motocross. Tout sauf l'essentiel, à savoir un titre qui conjugue efficacement sensation de vitesse, courses mouvementées et prise en main adéquate. Rainbow a enfin tapé dans le mille : pas trop tôt... Après des MX et des ATV corrects, le studio a révisé sa copie en rassemblant en un seul jeu tout le savoir-faire acquis dans les sports mécaniques qu'il représente. Le concept à l'air simpliste (mélanger des motos et des quads) mais il fonctionne ! Les développeurs ont d'ailleurs eu la bonne idée de ne pas trop tirer sur cette corde et de ne proposer qu'occasionnellement des événements de ce type, axant le mode Solo sur des championnats séparés. À deux ou quatre roues, la prise en main étonne par sa précision : les engins obéissent bien tant

que vous ne faites pas fi des lois élémentaires de la physique. La gravité est certes moins forte que sur Terre mais nous ne sommes pas non plus sur Halo : l'amplitude de vos sauts est assez conséquente sans devenir fantaisiste. Tant que nous sommes dans les airs, autant en profiter pour placer un ou deux tricks : ça rapporte plein de points indispensables pour progresser ! Pas difficiles à effectuer, ils demandent juste un petit peu de timing pour réussir son atterrissage. Tomber, ça fait perdre du temps et sachez que les cinq autres excités lâchés sur le circuit ne vont pas s'arrêter pour vous ramasser, bien au contraire... Hormis pour les tricks, l'Intelligence Artificielle se débrouille bien et apporte une intensité qui manque à bien des titres. Ça bouscule et se pousse sans pitié et, souvent, la victoire s'arrache au dernier virage ! Unleashed propose un challenge long et viril, avec plusieurs dizaines de bonus à débloquent : il y a de quoi faire et sans s'ennuyer ! Hélicoptères, buggies, voiturettes de golf, Rainbow ne s'est pas moqué de nous pour les cadeaux. Rajoutez à cela des circuits au tracé inspiré, une bande-son néo-métal qui fait mal aux oreilles et du Multijoueur pour obtenir un concentré de ce qui se fait de mieux en motocross arcade. Domage que la réalisation globale soit un peu à la traîne, portage oblige, mais cela ne l'empêche pas de s'en sortir haut la main avec les félicitations du jury.

## Xtra

### SUPERCOPTER

Vous pourrez confronter vos talents de pilote face à des hélicoptères et même des avions ! Se déroulant dans des environnements typiques des courses d'orientation, ils valent le détour pour expérimenter des prises en main complètement différentes de celles des véhicules classiques. Pas évident de tenir le cap et de passer entre d'étroits checkpoints avec un angle de braquage très élevé !



↑ Enchaînez les figures pour multiplier les points et accéder à de nouvelles pistes.



↑ Vous pourrez personnaliser toutes les fringues de votre pilote.



↑ Un buggy dans l'espace ? Mais si c'est possible !



↑ Choisissez la moto adéquate selon le type de circuit.

## Le verdict

- ☒ **Graphisme** : Ce qui se fait de mieux pour un jeu de cross. Propre mais sans réel éclat. Animation fluide.
- ☒ **Son** : Bande-son adéquate et variée quoique pouvant être pénible. Les bruitages et l'ambiance sont corrects.
- ☒ **Jouabilité** : Excellente, tant au niveau du pilotage que dans la réalisation des tricks. Un bonheur une fois les différentes subtilités assimilées.
- ☒ **Durée de vie** : Très long en Solo. Il y a des dizaines de championnats et d'épreuves, et des véhicules bonus. Du Little Tunsino à deux roues !

## En résumé

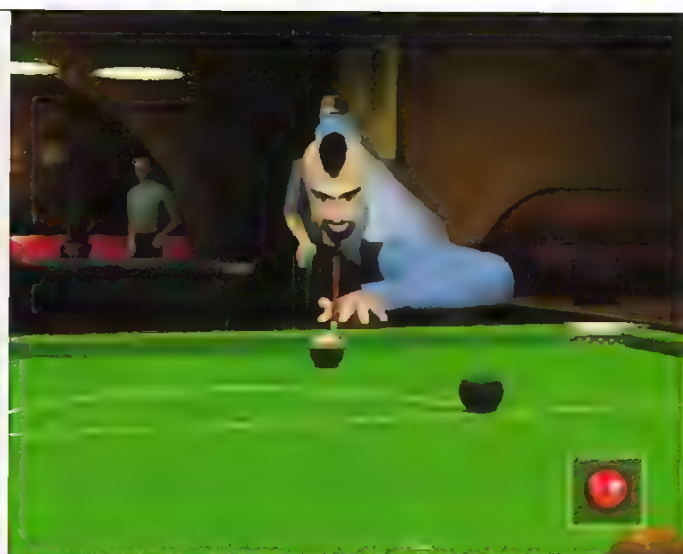
Très agréable à jouer et accrocheur, ce jeu de cross s'avère bien plus intéressant que la moyenne grâce à son excellente prise en main et la variété des challenges proposés.

**14** / 20





↑ Si vous avez reconnu Steve Davis, c'est que vous êtes doué !



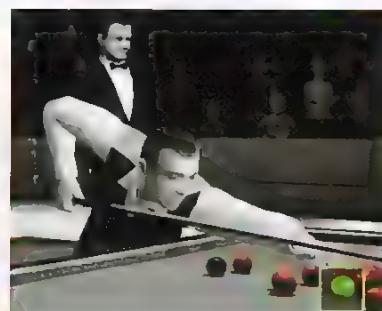
↑ La création de joueur, toujours limitée, permet quelques excentricités.



↑ Les billards plus traditionnels sont présents mais en match simple.



↑ Apprenez les subtilités et les stratégies du snooker via le mode Coaching.



↑ Pendant les matchs de légende, tout est en noir et blanc sauf les boules.

# World Championship Snooker 2005

Pourtant populaire, le billard persiste dans son élitisme !

Texte : Sam

✕ Dév. : Blade Interactive	✕ Éd. : Sega
✕ Genre : Sport	✕ Live : 4 joueurs max.
✕ Nbre joueurs : 1 à 4	✕ Prix : Environ 45 €
✕ Site : <a href="http://www.sega-europe.com">www.sega-europe.com</a>	

**S**pécialiste du billard, l'équipe de Blade Interactive s'efforce à nous gratifier chaque année d'un produit de qualité. Jusqu'à l'édition 2004, les joueurs avaient émis quelques critiques sur l'esthétique autour des tables et le manque de sensations. Bonne nouvelle pour eux, ils ont été entendus ! Les plus célèbres salles abritant des compétitions officielles sont parfaitement reproduites et grâce à des petites animations, les décors de fond prennent vie. Sur la table, les boules roulent enfin et ne semblent plus se déplacer sur coussin d'air. Cette version 2005 permet également de choisir entre deux façons de réaliser un coup. Outre la manière habituelle relevant plus de la démonstration de physique appliquée que du sport, vous pouvez, si vous préférez, utiliser le stick droit. En effectuant un mouvement d'arrière en avant, vous obtiendrez le même résultat. Certes, rien

## Xtra

### AVATARS

Si visuellement, la création d'un personnage reste très limitée, il en va autrement pour ses capacités. Un système de points donne la possibilité de choisir dans quel domaine il excelle. Cela va de sa faculté à garder son sang-froid en situation extrême à une maîtrise des effets. Il faudra donc distribuer ces points en fonction du type de joueur que vous désirez obtenir.

ne remplace le coulisement d'une vraie queue entre les mains, mais ce geste s'en rapproche. En plus, jauger la puissance à déployer devient beaucoup plus instinctif. Au chapitre des améliorations, notons la présence de tous les artistes de l'empoche appartenant au top 100 actuel, mais aussi des joueurs mythiques du passé. Et si vous décidez de faire un break pendant une compétition, laissez-vous tenter par un des autres billards disponibles. Malheureusement, quelques problèmes viennent légèrement salir le tapis. En premier lieu, la machine reste intraitable, comme toujours. Voir la table se vider à la moindre erreur s'avère toujours frustrant. Heureusement, les modes Multijoueur en et hors ligne permettent de rencontrer des adversaires bien plus à sa portée. Enfin, l'ensemble est réalisé dans la langue de Shakespeare. Du coup, ceux qui ne la comprennent pas manquent certaines perles dans les commentaires, mais aussi l'excellent mode Coaching. Un professeur patient qui vous apprend non seulement les bases pour réussir tous ses coups mais aussi les stratégies à adopter dans quasiment tous les cas de figures. Bref, ce n'est pas cette année que la série des WCS s'ouvrira au plus grand nombre. Reste une excellente simulation que les amateurs éclairés apprécieront à sa juste valeur.



↑ Si les tournois vous ennuiant, essayez des billards moins conventionnels.

## Le verdict

- ✕ **Graphisme** : Le rendu visuel et l'animation sont impeccables sur la table. Des efforts autour, mais c'est encore perfectible.
- ✕ **Son** : Aseptisé et minimaliste. Pour les réfractaires au calme, le juke-box permet de mettre sa propre musique.
- ✕ **Jouabilité** : Malgré l'aide de jeu très efficace, connaître les subtilités du snooker est nécessaire pour profiter pleinement de ce titre.
- ✕ **Durée de vie** : Entre un mode Solo conséquent, les divers billards et le Live, il y a largement de quoi attendre l'édition 2006.

## En résumé

Plus accessible que les éditions précédentes, WCS 2005 s'avère trop élitiste pour que le grand public puisse profiter de sa richesse, mais reste une référence en sa matière.

**15**

120

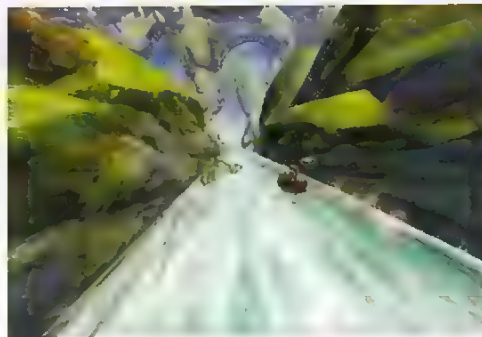




↑ En écureuil volant, vous planez vers des plates-formes inaccessibles autrement.



↑ La façon de battre le boss du monde Onirique change à chaque rencontre.



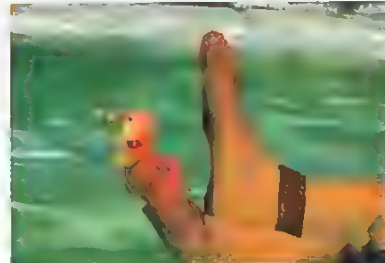
↑ La caméra ne suit pas toujours l'action pendant les phases de descente.



↑ Malgré une jouabilité sommaire, les mini-jeux sont très amusants.



↑ Des génies juju vous assisteront moyennant une petite offrande.



↑ Jibolba est petit, mais ses dents font très mal ou endorment les animaux.



↑ Avec la formule et les ingrédients en nombre suffisant, à vous la bonne potion.

# Tak 2 : Le Sceptre des Rêves

Avec son nouveau juju, Tak se lance à l'assaut de la Xbox.

Texte : Sam

Dev. : Avalanche	Ed. : THQ
Genre : Plates-formes	Live : Non
Nbre joueurs : 1 ou 2	Prix : Environ 40 €
Site : tak2game.com	

Tiens, encore une princesse à sauver ! Cette fois-ci, elle est emprisonnée dans le monde Onirique et c'est Tak, l'apprenti shaman, qui va devoir s'y coller. Pour cela, il voyage entre rêve et réalité, affrontant toutes sortes de monstres pas gentils. Au cours de son périple, il récupère des armes et acquiert des pouvoirs magiques aux multiples fonctions. Les bolas, par exemple, servent aussi bien à ligoter ou tuer les ennemis que de grappin pour atteindre des emplacements éloignés. Mais outre cet arsenal, le salut de Tak viendra souvent de son interaction avec les êtres vivants qui peuplent son environnement. Traverser des espaces boueux à dos de sanglier, utiliser le ventre d'un ours en guise de trampoline ou donner des moutons en pâture à des crocodiles pour éviter de se faire manger : tous les moyens sont bons pour avancer.

## Xtra

### L'AMI DINKY

En plus de l'aventure principale, vous pourrez prendre part à des mini-jeux un peu limités, mais plus prenants qu'ils n'y paraissent. Pour les débloquer, il suffit de réaliser des potions juju. Leurs recettes se présentent sous forme de rouleaux de parchemin disséminés un peu partout dans les niveaux. Cela va de la descente en snowboard aux combats à dos de phénix.

En ramassant des fruits, des cristaux et des bestioles, il est possible de créer des potions juju aidant à débloquer un tas de bonus plus ou moins utiles comme des personnages supplémentaires, des mini-jeux ou encore des galeries d'images. Enfin, ultime pouvoir, la transformation permet à notre héros de récupérer les capacités de certains animaux alentour. Toutes ces caractéristiques renouvellent constamment l'intérêt du jeu. Et heureusement ! Car, si certaines énigmes relèvent de la prise de tête, la progression à travers les niveaux est plus que linéaire. Un détail léger comparé aux soucis récurrents de caméra, pas toujours judicieusement placée. En fait, le vrai problème vient de la langue. Tout en anglais, Tak 2 perd de sa force basée en partie sur l'humour. Les dialogues savoureux et certaines explications importantes sont incompréhensibles pour les plus jeunes, qui rappelons-le constituent le public visé. Dommage, quand on voit le soin apporté aux graphismes, à l'animation de chaque protagoniste et à l'ambiance sonore immersive. Avec le pouvoir juju de langue française, Tak 2 aurait pu se hisser parmi les meilleurs jeux de plates-formes sur Xbox, mais hérite finalement du qualificatif « sympathique ».

## Le verdict

- Graphisme : Des visuels et une animation soignés. En revanche, les placements de la caméra restent perfectibles.
- Son : Une bande-son discrète mais prenante. Il est vraiment accessible à tous les publics. Les dialogues humoristiques.
- Jouabilité : Le contrôle est assez intuitif. Le maniement des armes est agréable.
- Durée de vie : Entre les énigmes, les combats et les bonus à débloquer, comptez une quinzaine d'heures pour venir à bout du mode Solo.

## En résumé

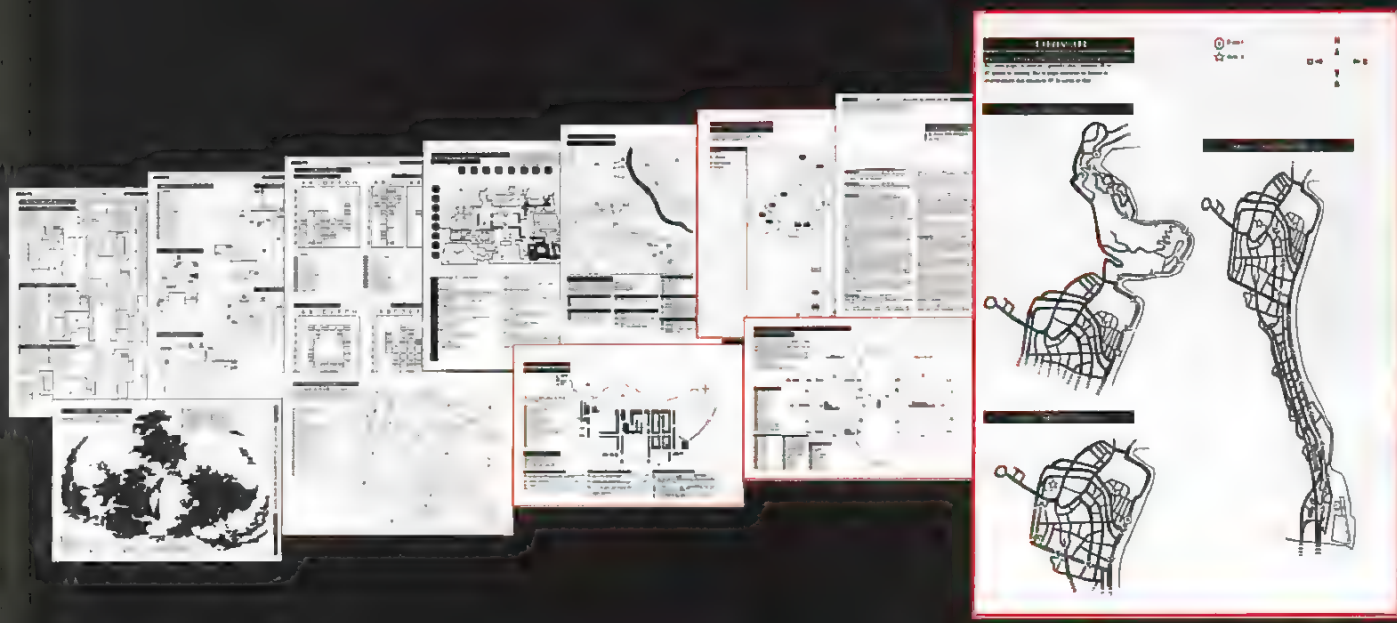
Malgré des problèmes de caméra et l'absence d'une véritable version française, Tak 2 bénéficie d'une réalisation soignée et reste un excellent divertissement familial.

**13** / 20



# +1000 SOLUTIONS PAR FAX/COURRIER!

## 3617 TIPS



### COMMENT CA MARCHE?

Sélectionnez sur le minitel 3617 TIPS les solutions ou plans que vous souhaitez recevoir.  
Toujours sur 3617 TIPS (ce sera indiqué sur l'écran), inscrivez votre numéro de fax ou votre adresse, selon que vous choisissiez de recevoir vos articles par fax ou courrier.  
Vous recevrez quelques minutes plus tard vos articles par fax. Dans le cas du courrier, il sera posté dès le jour même, au tarif rapide pour toute demande passée avant midi.

## 0892 68 84 77 3617 TIPS

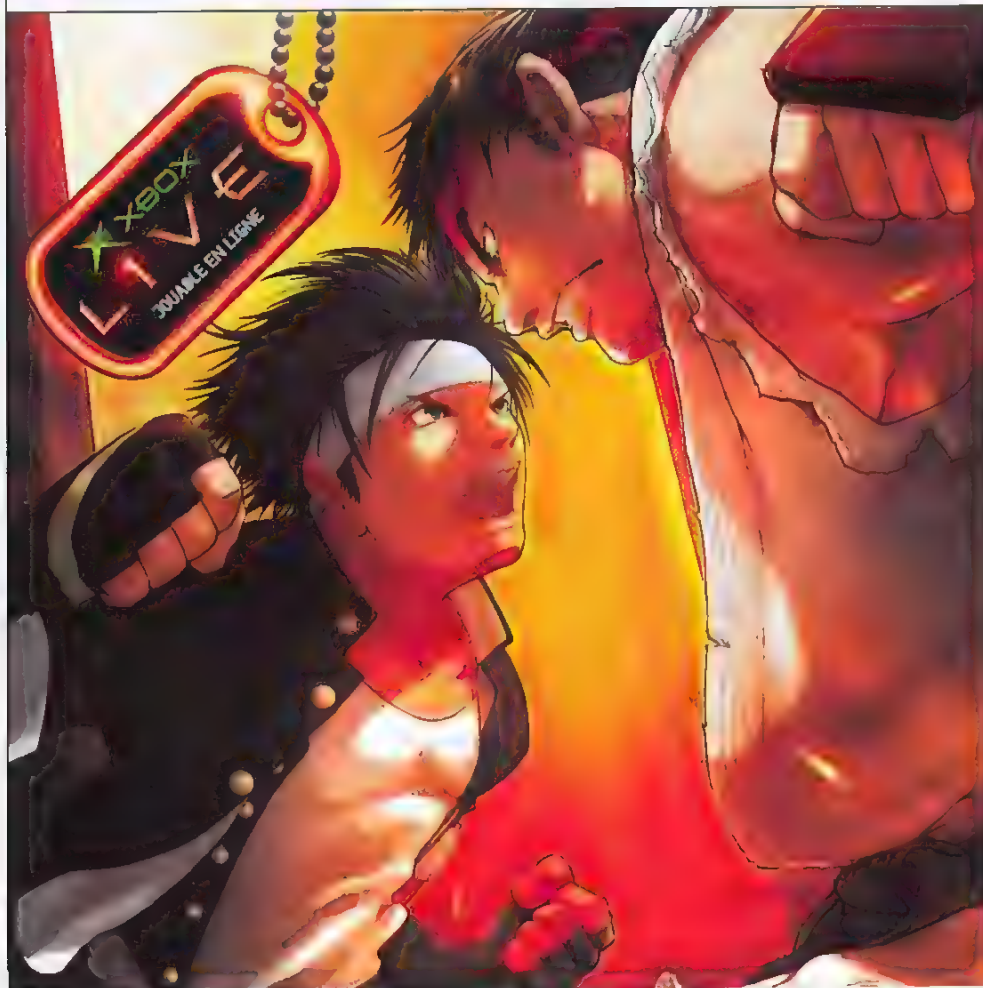
Astuces/solutions par TÉLÉPHONE (0477-TIPS)

Astuces/solutions par MINTEL

0900 70 233  
0901 701 501

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo PC et Consoles.





↑ Les deux légendes avant la déchéance...

# SNK Vs. Capcom Chaos

À l'école des jeux de baston, l'élite sombre dans le chaos.

Texte : Cédric Devoyon

X Dév. : SNK Playmore	X Éd. : Ignition
X Genre : Baston	X Dev. 2 joueurs max.
X Nbre joueurs : 1 ou 2	X Prix : Environ 30 €
X Site : <a href="http://www.ignitionent.com/products_svc.htm">www.ignitionent.com/products_svc.htm</a>	

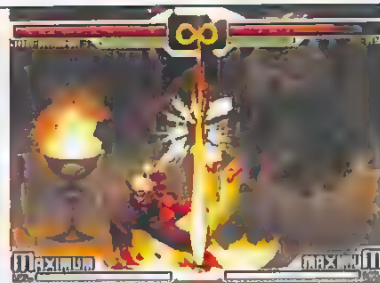
La tête d'affiche, qui devait ravir les as de la manip' Quart de cercle avant, risque bien de devenir leur nouvelle tête de turc et ce en dépit de son mode Live, unique excuse trouvée pour empiéter sur notre terre promise. Car Ignition, aussi respectueux soit-il d'avoir importé la gamme SNK en Europe, n'aurait jamais dû s'attarder sur cette adaptation. Mal aimé au Japon, très critiqué dans le monde entier lors de sa sortie sur l'infatigable Neo Geo, il y a forcément de bonnes raisons pour que SVC Chaos mérite de rester dans l'ombre. Pour commencer, tout l'esprit technique d'un King of Fighters, même d'un Street Fighter, est ici relégué au second plan. Absence de roulade, impossibilité de courir vers l'avant, pas de Team Battle, le joueur se contente de récupérer une prise en main vieille de quinze ans, en abandonnant tous ses repères.

La « richesse » du jeu est ici centrée sur deux techniques : effectuer un pas rapide vers l'avant après avoir bloqué une attaque (le Dash Canceling), ou attendre qu'une jauge se remplisse pour disposer d'un court laps de temps servant à combiner ses furies. Amusantes au départ, ces nouveautés montrent rapidement leurs faiblesses. À l'image du Dash Canceling, qui permet d'esquiver un coup pour ensuite placer un combo suivi d'une furie sur l'adversaire immobilisé, ces techniques déséquilibrent trop la rencontre. SVC Chaos déçoit autant les spécialistes (qui n'auront pas grand-chose à tester en mode Entraînement) que les simples amateurs de combat. Les graphismes ternes et pixellisés aux animations en une image/seconde agaceront le plus tolérant des spectateurs. Sans omettre la qualité des musiques et des bruitages, qui frôlent le degré zéro. Un ensemble qui nous ferait presque réfléchir quant au potentiel caché de Fight Club, testé dans un précédent numéro. Par dépit, on se contentera de leur décerner le titre de « plus mauvais jeu dans leur catégorie respective ». Quant au mode Live, la version actuelle ne nous permettait pas encore de vérifier la qualité de connexion. Ce n'est peut-être pas plus mal...

## Xtra

### FURY

Quelle frustration de voir un tel éventail de combattants dans un jeu aussi mauvais ! Imaginez : SVC Chaos regroupe trente-six stars de ces deux éditeurs de renom, recrutés à travers de véritables mythes comme King of Fighters et Street Fighter, mais aussi Samurai Shodown, Darkstalkers, Metal Slug et Demon's Crest. Et le rêve tourne finalement au cauchemar.



↑ On vous rassure, le jeu passa beaucoup mieux en photo qu'en vrai.



↑ Certains participants ne manquent pas de charisme, le jeu si.



↑ Un coup qui résume tout. Quoique, le poulpe était un bon exemple.



↑ Détail positif, il subsiste trois décors visuellement corrects.

## Le verdict

- X **Graphisme** : On se demande si l'on n'a pas allumé son vieux Atari 2 600 par mégarde. L'heure est grave.
- X **Son** : En voilà une grande nouvelle ! Vous savez désormais que votre Xbox est compatible avec le son « midi ».
- X **Jouabilité** : Les coups sortent difficilement au pad, mais cette fois on ne vous conseillera pas d'acheter un stick.
- X **Durée de vie** : Le manuel ne propose hélas pas suffisamment de pages pour vous divertir aux toilettes.

## En résumé

Heureux ment Street Fighter AC sort, peu de temps auparavant nous ôte d'un grand doute la 2D se porte à merveille Oubliez juste le chapitre SVC Chaos !

**5** / 20



**AVEC WANADOO ET XBOX LIVE**  
FAITES ÉQUIPE AVEC DES JOUEURS DU MONDE ENTIER  
ET SAUVEZ LE MONDE DU CHAOS



**POUR 5€ PAR MOIS** RECEVEZ LE STARTER KIT XBOX LIVE™ +  
**PENDANT 12 MOIS** LE JEU TOM CLANCY'S SPLINTER CELL  
CHAOS THEORY™

- Offre soumise à conditions, valable en France métropolitaine du 05/04/2005 au 30/06/2005, à partir de 512K au tarif en vigueur à partir de 25,90TTC/mois. Offre réservée aux titulaires d'un abonnement Wanadoo Haut Débit Illimité avec engagement de 12 mois.
- Vous serez facturé de 5€ par mois pendant 12 mois sur votre facture Wanadoo.
- Votre kit de démarrage Xbox Live et le Jeu Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory vous seront livrés dans un délai de 3 semaines à partir de votre souscription à l'offre.
- Renseignements sur [www.wanadoo.fr](http://www.wanadoo.fr) et sur [www.xbox.com/fr](http://www.xbox.com/fr).

L'offre Wanadoo Haut Débit est valable sur les zones géographiques couvertes par la technologie ADSL et sous réserve de la compatibilité de la ligne téléphonique. L'utilisation de cette offre nécessite une console Xbox et un modem équipé d'un port Ethernet, qui sont vendus séparément. Le kit de démarrage Xbox Live comprend un micro/casque Communicator (pour dialoguer avec vos coéquipiers et vos adversaires pendant que vous jouez sur Xbox Live), un disque de démarrage Xbox Live (pour mettre à jour l'interface de votre console et les fonctionnalités Xbox Live), votre code d'abonnement Xbox Live et trois démos jouables sur Xbox Live. Le jeu Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory™ peut être acquis séparément pour un prix moyen estimé de 59€, et le kit de démarrage Xbox Live pour un prix moyen estimé de 59€.





## XPLOSIF

Du dimanche ou assidus, sur Xbox, tous les sportifs peuvent trouver un terrain à leur mesure et tenter de devenir champions ! Dans le haut du panier, les numéros un mondiaux toutes catégories confondus sont au top de leur forme, prêts à vous faire suer de plaisir !

## AMPEL 2 Prix actuel : Environ 60 €

Un rail de poudreuse vous tente ? Préparez les planches pour des descentes vertigineuses mémorables. Accessible à tous les riders, grisant visuellement et intense en envolées acrobatiques, le trip ultime de la glisse se partage aussi en Live jusqu'à 8 !



## FIFA FOOTBALL 2005 Prix actuel : Environ 60 €

Le foot-caviar, bluffant mais pas sans mordant, joue enfin sa meilleure saison ! Imposante de tenue dans ses crampons, l'édition 2005 gagne encore du terrain en profondeur de jeu et en convivialité avec des compétitions online à 4.



## FIGHT NIGHT 2005 : ROUND 2 Prix actuel : Environ 60 €

Impossible à abattre, le champion du gnon réglementé conserve sa couronne, et elle lui va comme un gant ! Désormais plus en jambes, en profondeur et en subtilités tactiques en et hors combat, le noble art a tout pour devenir populaire !



## JET SET RADIO FUTURE Prix actuel : Environ 30 €

Guerre des gangs de riders taggers, utilisation optimisée des environnements urbains, bande-son surboostée et prise en mains très intuitive sont les atouts de JSRF, le jeu de roller extrême où l'on ne se fait pas rouler !



## PRO EVOLUTION SOCCER 4 Prix actuel : Environ 60 €

Le meilleur pour... les meilleurs ? Toujours est-il que la simulation de Konami creuse l'écart par son réalisme extrême : l'entraînement y est aussi indispensable qu'en vrai ! Un monument du football, exigeant mais intouchable, et aussi imparable sur le Live.



## TIGER WOODS PGA TOUR 2005 Prix actuel : Environ 60 €

Le tigre des greens a encore mangé du lion ! Le génie du swing réalise le parcours parfait : modes de jeu plein le caddie, personnalisation extrême de son golfeur, prise en mains du club idéale, on regrette juste que l'animal ne s'aventure pas dans les bois online...



## TOP SPIN Prix actuel : Environ 50 €

À la volée ou du fond de court, Top Spin assène des coups décisifs de têtes de séries indétrônables. Sa technique irréprochable et sa richesse de jeu en font aussi le maître incontesté des courts sur le Xbox Live !



## SSX 3 Prix actuel : Environ 50 €

Roi des cimes et des combos, SSX 3 fait du hors-piste grand spectacle avec des envolées stratosphériques à la mesure des gigantesques environnements. À la fois très technique et varié, il ne lui manque qu'une compatibilité Xbox Live...



# À VOIR

Pas d'or, mais médaillés tout de même, les compétiteurs doués qui suivent n'ont rien de challengers par défaut. Loin d'être en bas de classement, car malgré tout de haut niveau, ces athlètes-là ont presque tout pour devenir champions.



## D.O.A. X

Bombes anatomiques et décors de rêves pour des parties de beach volley où la température monte à chaque point disputé !



## ESPN NHL 2K5

Le meilleur pour son accessibilité et sa classe naturelle, ce hockey tous publics met le feu à la glace ! Seul raté du palet : l'incompatibilité Live...



## FIFA STREET

Déchaînées, les stars mondiales de la FIFA s'enchaînent sans retenue ni loi autre que celle de la rue. Jeu acrobatique et stylisé, maniabilité dopée et durée quasi illimitée à plusieurs, c'est du fun assuré !



## MADDEN NFL 2005

Réservé à une élite, car tout en anglais, le meilleur représentant d'un des sports les plus confidentiels n'a plus qu'à signer pour le Live.



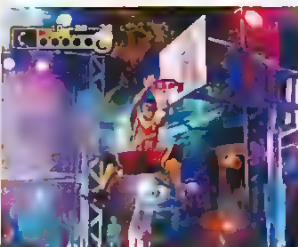
## TRANSWORLD SNOWBOARDING

L'alternative 100 % arcade et 200 % adrénaline de la glisse est sans concessions. Graphismes de haute volée, figures vertigineuses et Multi à 4. Seul faux pas : le Solo assez léger.



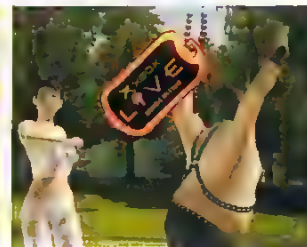
## NBA LIVE 2005

Après la sortie en touches des défauts passés, cette édition millésimée du basket pro d'EA est celle de l'authenticité à ne pas rater.



## NBA STREET V3

Inattaquable sur le bitume et en équipes, le basket de rue explose les paniers et la concurrence quels que soient les playgrounds urbains !



## OUTLAW GOLF 2

Sans gêne et bourré d'hormones, le golf version hardcore où presque tous les sens sont comblés, c'est ici ! Plus à pratiquer à plusieurs sur Live qu'en solitaire, c'est du plaisir instantané pour tous...



## ROCKY LEGENDS

Aussi entraînante et peu réaliste que les films, la légende du ring de l'étalon italien en a pourtant dans les gants et dans le short !



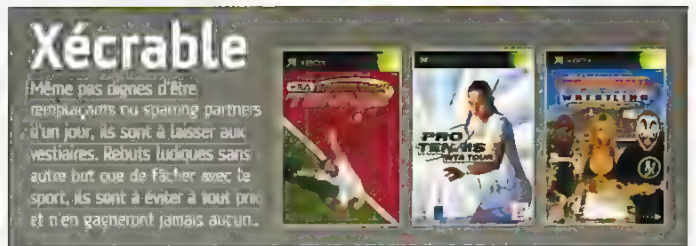
## RUGBY 2005

Performant et pas fermé, ce ballon ovale arrondit les angles pour mieux se laisser manier. Démocratique, il demande juste un minimum de pratique.



## TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Lifting rebelle pour Tony Hawk face à l'équipe de Bam Margera de Jackass ! Plus extrême, mais toujours aussi pure et addictive, la came enivre malgré une réalisation assez datée.



Même pas dignes d'être remplaçants ou sparring partners d'un jour, ils sont à laisser aux vestiaires. Rebuts ludiques sans autre but que de fâcher avec le sport, ils sont à éviter à tout prix et n'en gagneront jamais aucun.





Jade Empire Engine © & © 2002-2005 BioWare Corp. Tous droits réservés. BioWare Corp., le logo BioWare Corp., Jade Empire et le logo Jade Empire, et Jade Empire Engine sont des marques, déposées ou non, de BioWare Corp. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Pinyin © 2005 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, le logo Xbox et Xbox sont des marques, déposées ou non, de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.



16+

## Seul le guerrier légende, pourra

Le destin de l'Empire de Jade est entre les mains du guerrier d'action dans un monde inspiré d'une Chine médiévale entre le réel et le surnaturel n'existent plus. Vous saurez que





qui entrera dans la  
accéder à l'immortalité.

qui saura devenir un maître en arts martiaux. Vivez une aventure pleine  
fantastique. Affrontez vos ennemis dans un univers mystique où les frontières  
vous avez passé le test ultime lorsque votre peuple sera devenu légende.

[www.xbox.com/fr/FR/jadeempire](http://www.xbox.com/fr/FR/jadeempire)

Microsoft  
game studios

BIOWARE™



it's good to play together



# ProjeXion Privée

Une sélection des meilleurs DVD du moment. Histoire de se reposer un peu les pouces entre deux jeux vidéo !

Texte : Jean-François Mariotti



## Alien Vs. Predator Éd. extrême

L'ennemi de mon ennemi est-il mon ami ?

Une équipe de scientifiques et d'archéologues découvre une antique pyramide enfouie sous les glaces de l'Antarctique. Très vite, ils vont se retrouver pris dans un conflit ancestral entre Aliens et Predators.

**LE FILM.** Que fallait-il attendre d'AVP ? Le concept lui-même, plus ludique que crédible, tire les deux séries vers le comics (AVP a d'ailleurs démarré sous forme de BD) plutôt que vers le cinéma de Scott, de Cameron ou de Fincher. Et avec Paul Anderson à la caméra (*Resident Evil*), il ne fallait guère espérer autre chose que de la série B efficace. Et c'est exactement ce qui se produit. Passé une première demi-heure un peu longue, les Predators finissent par faire leur apparition, et les premiers Aliens commencent à éclore. Évidemment, au beau milieu de tout ça, les humains servent essentiellement de chair à canon... Mais c'est tant mieux, puisqu'aucun acteur sorti de l'Actor's Studio n'aura jamais la classe d'un Predator, et aucun ne saura jamais cabotiner comme savent le faire les Aliens. Quelques combats tout en frime et un final assez spectaculaire font donc passer sur les énormes défauts d'un film somme toute mineur. C'est jouissif et crétin, quoi. À noter que cette édition propose également une version « longue »... augmentée d'un prologue

de moins de 2 minutes ! Ils sont forts, les gars du marketing, quand même.

**LE DVD.** Le film n'étant pas très long (dans les deux versions !), cette édition en profite pour nous offrir une qualité technique quasiment irréprochable : image dénuée de défauts, malgré les teintes très sombres, et un son spectaculaire avec un léger avantage au DTS. Du côté des bonus, on en trouve pléthore, tant en matière de commentaires que de documentaires. Avec une préférence pour le making of, assez documenté, mais toujours très consensuel et donc un peu agaçant. À noter également de nombreuses scènes coupées, pas forcément très intéressantes. Une édition peu surprenante, donc, mais d'une qualité très honnête pour un film pop-corn sympathique.



Éditeur  
FPE

Son  
VO/VF DD 5.1  
VF DTS

Image  
16:9

Prix  
Environ 28 €

Date de sortie  
12 avril 2005



# Man on Fire

La vengeance est un plat qui se mange froid

Un ancien soldat au passé maculé de sang se reconvertit en garde du corps à Mexico. Quand la petite fille qu'il est censé protéger est kidnappée et donnée pour morte, il entame une vengeance méthodique et sanglante.

**LE FILM.** Ah ! Les films de vengeance !

Une vieille tradition, jadis entretenue par des gueules incroyables, comme celle de Charles Bronson (*Un Justicier dans la Ville*). Autre temps autres mœurs, c'est un Denzel Washington toujours très lisse qui postule désormais pour

le rôle du mec le plus torturé du coin. Et ça fonctionne du feu de dieu, tant derrière cette apparence bonhomme, il semble habité par une rage intérieure qui ne se manifeste que dans la violence froide. Passé une très (trop ?) longue exposition, le film accumule alors les séquences parmi les plus choquantes qu'on ait vues récemment dans le cinéma hollywoodien : torture, meurtre de sang-froid... Certes, Tony Scott connaît son affaire, lui qui avait jadis réalisé *True Romance*. On peut lui reprocher une réalisation un peu trop tendance, mais

il a le mérite de toujours servir son sujet et de ne reculer devant aucun compromis, et ceci jusqu'à la fin. Finalement, c'est peut-être *Man on Fire* le vrai Punisher !

**LE DVD.** Très belle édition qui rend hommage à la superbe photo du film. Aucun défaut apparent et un son de très bonne facture qui fait la part belle aux scènes explosives. L'utilisation des canaux est excellente et vous fera sans doute baisser le volume si vous partagez un mur de votre salon avec vos voisins. Quant aux suppléments, ils proposent un excellent commentaire audio et plusieurs scènes coupées, dont une fin alternative fort intéressante. Bref, une très bonne édition, même si l'on murmure déjà qu'une autre plus complète devrait faire son apparition d'ici quelques temps...




**Éditeur**  
FPE

**Son**  
VO/VF DD 5.1  
VF DTS

**Image**  
16:9

**Prix**  
Environ 25 €

**Date de sortie**  
Disponible

## Wonderland - Éd. collector

Size does matter !

L'histoire vraie d'un crime sanglant, auquel participa (de près ou de loin...) la star du cinéma porno John Holmes.

**LE FILM.** Où l'on reparte du porno dans Projexion Privée... En même temps, avec

un nom pareil, cette rubrique ne pouvait être que prédestinée. Mais là, en l'occurrence, le cinéma X n'est mentionné qu'à cause de la participation de celui qui fut l'icône sexuelle des années 70/80 : John Holmes, mister 34 cm.



Dans *Wonderland*, point de perspective sur cette industrie, mais le récit méthodique d'une histoire vraie faite de drogue et de meurtres. Et le film de dresser le portrait d'un des individus les plus vagues qu'on ait pu voir sur un écran, admirablement campé par Val Kilmer. Bref, ça se regarde avec intérêt, et plus qu'un peu de voyeurisme, puisque c'est toute l'ambiguïté d'un certain Hollywood qui s'y illustre.

Évidemment, ça ne va pas beaucoup plus loin que ça, sans doute par manque d'ambition. Et l'on se rappelle alors que le *Boogie Nights* de Paul Thomas Anderson, qui traitait de manière romancée de la même affaire, possédait un charme et une personnalité autrement plus addictive. Mais là, on touche au génie...

**LE DVD.** Passons sur la qualité du film : elle est très bonne, comme toujours chez Metropolitan. Et comme toujours (mais c'est désormais la norme), le DTS n'est proposé qu'en VF... Mais en fait, le plus intéressant dans cette édition n'est pas le film lui-même mais le documentaire : 1 h 45 sur la vie de John Holmes, fourmillant de témoignages passionnants et contradictoires, allant de l'éloge à la haine affichée. Mais attention, même s'il est recommandé pour un public averti, ce supplément n'incite pas tant au voyeurisme qu'à la réflexion sur un des personnages de la contre-culture américaine les plus fascinants et les plus malsains qui soient. Eh oui, ce n'est pas Clara Morgane qui aujourd'hui pourrait en dire autant !



**Éditeur**  
Metropolitan

**Son**  
VO/VF DD 5.1  
VF DTS

**Image**  
16:9

**Prix**  
Environ 23 €

**Date de sortie**  
Disponible

## Dodgeball - Même pas mal

Le dodgeball, c'est la version américaine de la balle au prisonnier revue et corrigée par l'humour débridé de Ben Stiller. À côté de ce film, *Zoolander* était comparable à du Bergman ! Y compris dans le bon goût... Parce qu'ici ça sent bon la salle de sport, les mauvais jeux de mot et les blagues outrancières. Évidemment, ça marche quand même du tonnerre, à condition d'être dans la bonne optique. C'est-à-dire, pour résumer, que chez nous, Yann va adorer et Berber détester ! Petit bémol quand même : Vince Vaughn est quand même nettement moins drôle qu'Owen Wilson...

**Date de sortie :** Disponible  
**Prix :** Environ 20 €



## Godsend

Alors voilà, le clonage est à la mode, et Hollywood y va de sa série de nanars sur le sujet. Ici, un mélange entre la brebis Dolly et *Domien La Malediction*. D'abord, on se demande ce que de Niro vient faire dans cette galère, et puis on repense à *Mon beau-père et moi* ou à *Mafia Blues*, et là, tout prend un sens. Bon sang ! De Niro s'est cloné, avant de partir en vacances pendant que son double aligne les cachets ! Tiens, ça rappelle le film *Multiplicity*. C'était très bien. Parfois, il vaut mieux fouiller dans sa vidéothèque plutôt que d'investir dans les nouveautés douteuses !

**Date de sortie :** Disponible  
**Prix :** Environ 20 €





## Clone Wars

Le chaînon manquant



Éditeur  
FPE

Son  
Dolby Surround

Image  
16:9

Prix  
Environ 15 €

Date de sortie  
27 avril 2005

Entre les *Épisodes II* et *III*, la Guerre des Clones atteint son apogée. Des batailles gigantesques sont livrées par l'armée de la République, commandée par l'ordre Jedi. **LE FILM.** Le premier truc que l'on remarque, dans *Clone Wars*, c'est le look très particulier de l'animation. À coup sûr, ça ne plaira pas à tout le monde ! Il faut d'ailleurs un bon moment pour s'habituer à cette technologie un peu cheap, mais finalement dotée d'une forte personnalité. Le truc, c'est que la série elle-même ne laisse guère de temps pour souffler. Conçue pour faire le lien entre les deux derniers films, elle se focalise sur plusieurs conflits, et file littéralement à 100 à l'heure. Bien sûr, tout n'est pas passionnant, loin de là. L'action est parfois un peu confuse, et dès lors que l'on quitte des personnages très connus, on s'ennuie très vite. À l'exception de cette séquence avec un commando de la République particulièrement efficace et qui rappellera de bons souvenirs aux fans de *Republic Commando*. Autre moment fort : le combat de Mace Windu seul face à une armée de robots ! On comprend mieux sa réputation dans l'ordre Jedi, après ça... Bref, 1 h 10 inégale, mais que

tout fan se devra de voir, au moins pour les quelques infos précieuses qui y sont distillées. **LE DVD.** L'image de *Clone Wars* est absolument parfaite, d'autant que tout va très vite à l'écran,

ce qui ne facilite pas la compression. Certes, la durée de la série n'est pas énorme... Le son est à l'avenant, avec un Dolby Surround parmi les plus impressionnant qu'on ait entendu. Bref, du grand spectacle, pour peu qu'on se laisse séduire par le style de l'animation. Quant aux bonus, ils sont vraiment d'un intérêt tout relatif : court documentaire, teasers, etc. En gros, du matériel promotionnel pour l'année Lucas : cartoon, film, jeux...



## La trilogie du sabreur manchot

Un seul bras mais trois grands films !

La légende du sabreur manchot contée par le génial Chang Cheh à travers ses trois longs-métrages et ses deux incarnations. **LES FILMS.** Attention chefs-d'œuvre ! Jamais Chang Cheh n'aura jamais autant touché à la quintessence de son art romantique et brutal que dans cette trilogie. Le premier opus, *Un seul Bras les tua Tous*, avec Jimmy Wang Yu, conte les origines du mythe et possède déjà en germe toute la thématique de la série : masochisme emprunté au chambara nippon, fascination pour la violence, ainsi qu'une naïveté confondante. À ce dernier point près, ce film fourmille à Tsui Hark la trame de son *The Blade*, réactivation géniale du personnage du sabreur manchot. Le second opus, *Le Bras de la Vengeance* est plus anecdotique, mais c'est le troisième que l'on connaît bien en France : *La Rage du Tigre*. Film fantasme d'une génération entière de cinéphiles (Christophe Gans en tête), il constitue un nouveau départ pour son personnage, ici affublé d'une histoire et d'un interprète différent (David Chiang). L'écart entre l'idéal romantique de la chevalerie et la violence imposée aux héros est encore plus marqué que par le passé et culmine dans quelques séquences encore traumatisantes

aujourd'hui. Un film tantôt viscéral, tantôt céleste. Une œuvre confondante et majeure. **LES DVD.** Que dire ? Les restaurations effectuées par Wild Side sont toujours aussi bluffantes, à quelques détails de chipoteur près. En tout cas, elles comptent parmi les meilleurs transferts, toutes époques confondues. Idem pour le son, dans un mono très propre (préférez la VO !). Les nombreux suppléments sont comme d'habitude indispensables : documentaire sur Chang Cheh et sur ses comédiens, entretiens à foison... Un coffret indispensable à tout fan de Wu Xia Pian, ainsi qu'à tout cinéphile.



Éditeur  
Wild Side

Son  
VO/NF mono

Image  
16:9

Prix  
Environ 50 €

Date de sortie  
Disponible

### L'Enquête Corse

Les origines insulaires de l'auteur de cette rubrique n'étant pas un secret, une critique de *L'Enquête Corse* avait a priori peu de chances de dépasser le stade de la vanne vindicative. Car comme le dit un des comédiens dans le *making of* (sic) : « Oui, on peut rire des Corse... mais il ne faut pas le faire ! ». Et pourtant, cette adaptation de la BD de Pétillon est très bien menée. L'humour n'est pas trop lourd et le trait souvent bien vu. Trop bien vu en fait pour que le public continental en saisisse toutes les nuances. Et puis il n'a pas le droit d'en rire, lui. C'est donc une bonne comédie à réserver aux Corses !  
**Date de sortie :** Disponible  
**Prix :** Environ 23 €



### Steamboy - Éd. collector

Dans *Steamboy*, Otomo reprend des thèmes qui lui sont chers et déjà apparents dans *Akira* tel que l'usage de la science pour acquérir le pouvoir ou encore les choix moraux de celui qui entre possession d'une source de puissance sans l'avoir demandé ni y être préparé. Afin de donner plus de poids à ses propos, il situe l'action dans une Angleterre victorienne en pleine révolution industrielle. Il aura fallu dix ans de travail intensif sur tous les secteurs de l'œuvre et quelque 2,4 milliards de yens pour que *Steamboy* atteigne un degré élevé de qualité auquel cette édition DVD rend hommage.  
**Date de sortie :** Disponible  
**Prix :** Environ 27 €





# Old Boy - Éd. ultime 3 DVD

Le film qui a ébranlé le Festival de Cannes



Éditeur  
Wild Side

Son  
VO/VF DD 5.1  
VF DTS

Image  
16:9

Prix  
Environ 35 €

Date de sortie  
Disponible

Un père de famille tranquille est kidnappé et enfermé dans une chambre hermétique durant 15 ans. Le jour où il est libéré sans explication, il ne songe plus qu'à la vengeance.

**LE FILM.** En voilà un film qui a fait couler de l'encre. Son Grand Prix au Festival de Cannes 2004, il le doit certainement à la passion de Tarantino pour le cinéma asiatique. En temps normal, peu de chance qu'un tel ovni accède aux plus hautes marches du podium cannois... Mais ce succès inattendu n'est finalement que justice, tant le film nous a agréablement surpris après un *Sympathy for Mr Vengeance* en demi-teinte. On se souvient de ce précédent film de Park Chan-Wook, déjà inspiré par le thème de la vengeance. Mais à l'époque, tout ceci fleurait bon la provocation, l'effet facile, la violence tape-à-l'œil. Bref, un cinéma pervers mais sans la profondeur des grands cinéastes malades. Et il faut reconnaître que des effets de style à rallonge, *Old Boy* en cultive encore par grappes. Mais cette fois, rien de purement gratuit, plus de roublardise, mais une formidable mécanique scénariste que, esthétique et humaine. Certes, le scénario fonctionne sur le principe du rebondissement final et on n'a finalement aucun mal à deviner celui-ci. Et bizarrement, le film n'en fonctionne que mieux, un peu comme ces tragédies antiques qui semblent d'autant plus cruelles qu'on en

connaît le terme à l'avance. Sans doute parce que le réalisateur s'intéresse réellement à ses créatures, et notamment à l'incroyable héros de cette histoire, interprété par un comédien hors normes. Il y aurait encore beaucoup à dire, notamment sur la poésie sublime et cruelle de certaines scènes, ou sur l'impression durable de la séquence finale, d'inspiration quasiment surréaliste. Mais nous préférons de loin vous laisser découvrir toutes ces bonnes choses...

**LE DVD.** Attention, édition exceptionnelle ! Il faut dire qu'à ce prix, et avec pas moins de 3 DVD, on était en droit d'attendre le meilleur. Et on l'a : la qualité visuelle et sonore du film s'avère très bonne - manque juste un brin de définition en plus pour atteindre la perfection. Autre petit bémol : pour un film pareil, franchement, le DTS en VO n'est-il pas préférable à la VF ? Mais on chipote... Rien à dire en revanche sur les suppléments : le making of est en tout point passionnant, tout comme le commentaire audio du réalisateur. La dimension créatrice y est souvent abordée, ce qui est rare dans ce genre d'exercices. Suivent ensuite des scènes coupées, des interviews et des petits documentaires. Le troisième DVD propose un document de 3 heures sur toutes les étapes du tournage, et là c'est le bonheur absolu. Un exemple de supplément indispensable !



## Les autres sorties du mois

**Amityville**  
Édition Collector  
ÉDITEUR : MGM

**AVIS :** Un nanar de la pire espèce fait à une époque où les studios expérimentaient le cinéma d'horreur familial. Si, si !



**Arsène Lupin**

ÉDITEUR : M6 vidéo

**AVIS :** Le cinéma français continue à massacrer ses franchises populaires. Ah ! le masochisme hexagonal...



**Banlieue 13**

ÉDITEUR : FPE

**AVIS :** Aussi aberrant que cela puisse paraître, Berberet tient absolument à voir ce... cette... enfin ce truc, quoi.



**Coffret S. Suzuki vol.3**

ÉDITEUR : HK Vidéo

**AVIS :** Un troisième coffret très attendu pour l'un des plus surprenants cinéastes nippons. On en reparle.



**L'Exorciste**

Au Commencement

ÉDITEUR : Warner

**AVIS :** Un film massacré, puisque tourné par deux réalisateurs différents et monté sauvagement.



**Un Long Dimanche de Fiançailles**

ÉDITEUR : Warner

**AVIS :** Un film réac de Jean-Pierre Jeunet. Réac et jaune (ça va de pair, désormais), de bout en bout, monochrome... Bizarre.



**The Shield - Saison 2**

ÉDITEUR : GCTHV

**AVIS :** Après une première saison roublarde mais hyper vitaminée et jousissive, on attend ce coffret avec impatience !



**Le Sicilien**

ÉDITEUR : Studio Canal Vidéo

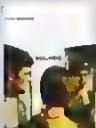
**AVIS :** Eh oui ! Christophe Lambert a aussi fait des bons films. Et pas que *Highlander*, étonnamment.



**Solaris**

ÉDITEUR : MK2

**AVIS :** Pas de George Clooney dans ce grand film du cinéaste russe Tarkovski. De la grande SF métaphysique.



**Voyage au Bout de L'Enfer - Éd. collector**

ÉDITEUR : Studio Canal Vidéo

**AVIS :** Le chef-d'œuvre de Michael Cimino, avec Chris Walken et Bob de Niro (pas le clone, le vrai !).





# Play:More



Cette rubrique est avant tout destinée à prolonger le plaisir que vous prenez devant votre écran Xbox en vous expliquant comment utiliser les démos, vidéos, bonus et sauvegardes contenues sur le DVD. Nous vous y proposons de petits challenges pour prouver que vous êtes le meilleur sur certains jeux. Play More vous permettra

aussi de terminer plus facilement vos titres préférés ou de relancer leur intérêt avec toute une batterie de codes jouloques ou indispensables. Enfin, cette partie inclut maintenant Play Live où vous retrouverez les actus et les tests des modes Xbox Live et des démos en... manettes, le jeu ne fait que commencer

En cas de problème technique sur le DVD, merci de bien vouloir nous mettre en contact avec notre société d'abonnements ABOCOM  
26 bd Paul Vaillant-Couturier  
94851 Ivry-sur-Seine CEDEX  
ou au 01 46 72 50 89.

## Sommaire

Sur le DVD	85
Play Live : Republic Commando	90
Play Live : Project : Snowblind	91
Play Live : Splinter Cell CT (mode Coop)	92
Play Live : Brothers in Arms	93
Play Live : TimeSplitters : Future Perfect	93
Xprimez-vous	94
Rayons X : Soluce Splinter Cell CT	96
Rayons X : Astuces & Codes	104



Sur le DVD Pariah



Sur le DVD Pariah



Astuces &amp; Codes (Pariah)



Soluco



Play Live Brothers in Arms



Play Live Project : Snowblind



## Sur le DVD



Alors que les fans du monde entier retiennent leur souffle pour *Star Wars : Episode 3*, un autre événement vous attend sur notre DVD. Vous allez pouvoir vous frotter au dernier FPS des créateurs d'*Unreal* avant tout le monde et goûter aux joies du frag avec *Pariah*. Mais vous trouverez aussi trois nouvelles démos dont l'inattendu *Juiced*, les boucaniers des Sept mers avec *Pirates!* et *Robots*, un sympathique divertissement familial. En bonus, un petit best of des démos, vidéos et sauvegardes indispensables du moment. Et en attendant le prochain DVD, que la force du grand X soit avec vous !



# Pariah

X Dév. : Digital Extremes    X Éd. : Hip Interactive  
 X Nbre joueur : 1    X Live : Non

**CONTENU DE LA DÉMO**  
Sept ans après *Unreal* sur PC, ses créateurs nous proposent à nouveau une vraie campagne solo. Dans *Pariah*, vous incarnez Jack, médecin de son état et soldat par la force des choses. Pendant sa dernière mission, il libère une prisonnière porteuse d'un virus très dangereux. Il n'aura d'autre choix que de la retrouver et tout faire pour que ses supérieurs ne prennent pas la décision la plus radicale : détruire la Terre pour contenir ce fléau. Un scénario simple pour un jeu qui vous tiendra toujours en haleine jusqu'à la dernière minute. D'ailleurs, notre démo vous en donnera un excellent aperçu.



## CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE

Votre mission consiste à vous frayer un chemin vers la base ennemie. Vous disposez pour cela d'un arsenal conséquent. Vous pouvez augmenter la puissance de vos armes grâce à des modules verts disséminés dans tout le niveau. Le système de santé fonctionne comme celui de *Riddick*. Donc, au cas où votre situation deviendrait un peu trop critique, n'hésitez pas à vous replier dans un endroit tranquille le temps de récupérer.

## CHALLENGE

Vous êtes doué et intraitable l'arme au poing, ce qui n'est vraiment pas le cas de vos ennemis. Histoire d'égaliser les chances de chaque camp, rejouez à la démo en employant uniquement la scie. Si vous pensez être le meilleur, n'utilisez pas de soigneur.



# Concours Juiced

Dans chaque numéro, nous organisons une compétition avec les lecteurs pour récompenser les meilleurs joueurs. Pour participer, rien de plus simple : il suffira de montrer que vous êtes le ou les meilleurs sur la démo que nous vous indiquerons. Ensuite, vous devrez prendre une photo (avec un appareil photo classique ou bien numérique, prise dans le noir total de préférence) et nous l'envoyer par courrier à l'adresse suivante :

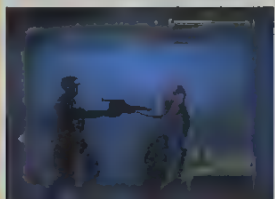
Magazine Officiel Xbox/X Games  
101/109 rue Jean-Jaurès  
92300 Levallois-Perret  
ou par mail :  
xboxmag.concours@futurenet.fr

Le concours du mois portera sur *Juiced*. Pour plus d'égalité, prenez part à la première course et franchissez en premier la ligne d'arrivée le plus rapidement possible. Prenez un cliché de l'écran de résultat indiquant votre temps et envoyez-le à la rédaction avant fin mai 2005.



## Splinter Cell CT

S'il y en a un qui peut se la péter, c'est bien Cédric Peter, qui a vraiment terrorisé ses concurrents avec un temps de 2'59" et 100 % de réussite sur le niveau du phare ! À lui donc un lot au choix, parmi notre collection de goodies, T-Shirts, porte-clés, mags...



# Robots

X Dév. : Eurocom    X Éd. : Vivendi Universal  
 X Nbre joueur : 1    X Live : Non

**CONTENU DE LA DÉMO**  
*Robots* est l'adaptation du film du même nom réalisé par Chris Wedel, déjà responsable de *L'Âge de Glace*. Passant du règne animal au règne mécanique, nous suivons les traces de Rodney, un petit robot. Son but sera de délivrer ses amis du vilain de service qui veut les asservir. Il peut glisser, frapper avec des outils et des parties de son corps et aussi tirer des boulons. Et comme c'est un robot, il a également la possibilité d'améliorer ses capacités en trouvant les bons composants. En bref, c'est un petit jeu d'action sympathique bien divertissant pour tout public.



## CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE

Cette démo marquant le début des aventures de Rodney n'est qu'un tutorial géant. Vous n'aurez qu'à suivre les instructions données par son père. Voici cependant quelques petits conseils. Vous ne pouvez porter que 200 boulons au départ. Donc quand vous atteignez ce nombre, passez au magasin et dépensez-les. Les ennemis attaquent toujours de la même manière. Observez bien à quel moment vous pouvez les frapper sans danger pour vous. Si vous vous perdez et ne savez plus où aller, affichez la carte. Votre objectif y est indiqué. Ça y est vous êtes prêt à partir à la chasse aux boulons !

## CHALLENGE

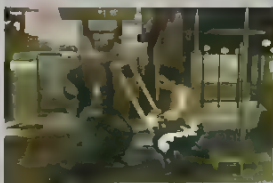
Terminez la démo en abattant tous vos ennemis à coups de pieds ou à coups de clé à molette sans avoir à utiliser de kits de santé.



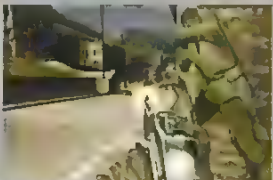


## Sauvegardes

Pour profiter d'une sauvegarde, sélectionnez un jeu (que vous possédez) et appuyez sur A.



Tous les personnages sont débloqués, le mode Carrière terminé avec 1 million de dollars en poche. Ce jeu n'est pas sorti en France, mais vous pourrez le trouver en version PAL anglaise.



Tous les niveaux et tous les codes sont débloqués.



Toutes les musiques et scénario terminé à 100 % avec un perso ayant de bonnes stats.



Le jeu entièrement terminé avec toutes les pièces débloquées.



22 sauvegardes placées à différents niveaux du jeu.

## Pirates!

Dév. : Firaxis Éd. : Atari  
Notre joueur : I Live : Non

**CONTENU DE LA DÉMO**  
Profitant de la puissance des machines actuelles, Firaxis nous propose la nouvelle version de leur titre sorti en 1987. *Pirates!* mélange allègrement divers genres. De l'action avec du combat au sabre dans des tavernes ou sur le pont d'un bateau ; un soupçon d'infiltration pour s'évader de prisons ou s'introduire discrètement sur un navire ; de la stratégie où placer judicieusement votre flotte fera toute la différence. Enfin, vous pourrez prendre part à une bataille navale à quatre avec le mode Multijoueur proposé.

**CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE**  
Vous avez le choix entre cinq types de bateaux.



La pinasse est un navire léger qui se déplace et vire rapidement, mais reste peu résistant et ne fait pas énormément de dégâts. Par contre, bien contrôlée, elle se révèle très efficace contre les navires lourds. À l'opposé, le galion rapide est puissant mais très lent dans ses mouvements. Le navire marchand représente le meilleur choix en matière d'attaque et de manœuvre. Pour notre démo, vous ne pourrez jouer qu'à deux ou seul contre la console. Loups de mer, préparez vos canons, et lancez-vous à l'assaut des bateaux ennemis !

**CHALLENGE**  
Choisissez le galion rapide et sélectionnez en guise d'adversaire les quatre vaisseaux proposés. Essayez donc de venir à bout du navire en face sans vous faire toucher, ni utiliser de bonus d'amélioration.



- DÉPLACEMENTS
- PAS DE FONCTION
- PAS DE FONCTION
- PAS DE FONCTION
- BONUS ROUGE
- BONUS BLEU
- BONUS JAUNE
- TIR À GAUCHE
- TIR À DROITE
- PAS DE FONCTION
- PAS DE FONCTION

## Juiced

Dév. : Juice Games Éd. : THQ  
Notre joueur : I Live : Non

**CONTENU DE LA DÉMO**  
Laissez sur le bord de route par Acclaim, *Juiced* doit son salut à THQ qui l'a accueilli dans son écurie. Surfant sur la mode du tuning, il vous propose de créer la voiture de vos rêves contre monnaie trébuchante. Du détail purement esthétique aux éléments mécaniques, vous déciderez de tout. Car une fois sorti du garage, il faudra faire vos preuves sur l'asphalte. Vous devrez gagner le respect des concurrents avec votre style, votre conduite et votre goût du risque, et récupérer de l'argent pour encore améliorer votre véhicule. Montrez donc qui est le roi des Jacky !



**CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE**  
Vous devrez affronter T.K. et ses potes fous de vitesse et de tuning. La première course étant très facile, n'hésitez pas à augmenter la mise. Vous gagnerez sans problème de l'argent et du respect. Profitez-en pour améliorer les caractéristiques de votre bolide, mais aussi son look. Car dans la seconde course, vos adversaires sont plus tenaces. Profitez de chaque opportunité pour prendre la tête et y rester. Gérez adroitement votre jauge de nitro.

**CHALLENGE**  
Vous êtes le dieu de la route et gagnez les courses avec une main dans le dos. Alors dans la première course, descendez sous 1'45. Cela vous donnera une bonne base pour le concours. Et pour la seconde course, descendez en dessous de 48 secondes au tour.



- DIRECTION
- COUP D'ŒIL
- INFOS PILOTE
- FREIN À MAIN
- PAS DE FONCTION
- MARCHÉ ARRIÈRE
- NITRO
- FREIN
- GAZ
- CHANGEMENT VUE
- PAS DE FONCTION



# Forza Motorsport

Dév. : Microsoft

Éd. : Microsoft

Nb. joueurs : 1

Live : Non



## CONTENU DE LA DÉMO

Amateur de simulation automobile et de tuning, Microsoft va vous offrir un petit b jou. *Forza Motorsport* bénéficie d'un moteur physique étonnant et d'une IA remarquable. Les malades qui restent pied au plancher en seront pour leurs frais, car ce jeu s'adresse aux pilotes éprouvés. Il sera aussi possible de configurer à volonté des bolides

fabriqués par une soixantaine de constructeurs sous licence et de les tester sur des circuits de légende. Et quand on sait que le tout sera jouable en ligne via le Xbox Live, on imagine les affrontements d'anthologie qui auront lieu. Préparez-vous ! Le choc est pour bientôt.

## CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE

Vous allez pouvoir tester vos talents de pilotes sur le circuit californien de Laguna Seca. Vous disposez pour cela de douze véhicules, allant de la modeste Nissan 350Z à la puissante Ferrari Risi Competizione. Vous n'aurez que

trois tours pour faire vos preuves et battre tous vos concurrents. Le tracé ne présente que deux virages un peu vicieux. Ralentir s'avère obligatoire, sinon c'est la sortie de route assurée.

## CHALLENGE

Vous connaissez le circuit par cœur et maîtrisez tous les véhicules ? Finissez la course premier en devançant le second d'au moins 20 secondes. Défi pour les experts : finissez la course en moins de 4 mn.



- DIRECTION
- CAMERA
- DIRECTION
- FREIN À MAIN
- RAPPORT +
- RAPPORT -
- VUE ARRIÈRE
- FREINER
- ACCÉLÉRER
- PAS DE FONCTION
- CHANGER CAMÉRA

# TimeSplitters : Future Perfect

Dév. : Free Radical

Éd. : Electronic Arts

Nb. joueurs : 1

Live : Non



## CONTENU DE LA DÉMO

Les aliens spécialistes du voyage dans le temps sont vraiment tenaces. Malgré deux échecs, ils cherchent toujours à changer l'histoire de l'humanité pour leur profit. Vous allez une fois de plus leur botter le derrière temporel en utilisant les armes de l'époque où vous vous trouverez. *TimeSplitters : Future Perfect* se déroulant de 1914 à 2401, vous serez amenés à manier une dizaine

d'instruments de mort, allant du fusil de poilu à la Gatling laser. Préparez-vous à livrer un dur combat ! La liberté du genre humain en dépend.

## CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE

Après votre atterrissage forcé, récupérez une arme et rejoignez la base rebelle point final de la démo. Les soldats que vous croiserez ne constituent pas un réel danger. Par contre, méfiez-vous des monstres poilus qui possèdent la faculté de se rendre invisibles. Pour les viser, repérez les déformations dans le décor. Petit détail, vous pouvez blesser et être blessé par

vos alliés. Faites donc attention à eux quand vous tirez.

## CHALLENGE


Comportez-vous en leader. Terminez la démo sans perdre d'hommes, sauf bien sûr ceux dont la mort est scriptée. Pour y arriver, il n'y a qu'une solution : toujours vous trouver en première ligne. Autre avantage, cela vous évite de tirer sur vos alliés qui ont la fâcheuse tendance de se mettre dans votre ligne de mire.

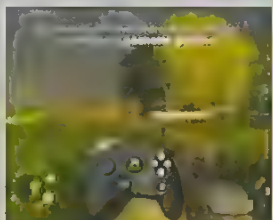
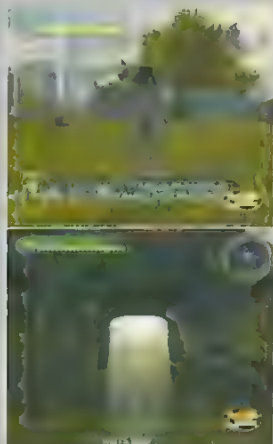


- BOUGER / SE BAISSER
- CAMERA
- ZOOM / CHANGER ARMES
- ACTION
- MÉLEE
- RECHARGER
- PAS DE FONCTION
- GRENADE
- TIRER
- PAS DE FONCTION
- CHANGER GRENADES




## Vidéos

 Regardez bien les vidéos que nous vous proposons ce mois-ci. Attention, de futurs hits s'y cachent. Saurez-vous les reconnaître ?



## Area 51

 **Dév. :** Midway **Éd. :** Midway  
**Nbre joueur :** 1 **Live :** Non

 **CONTENU DE LA DÉMO**  
Paradoxe cette Zone 51. Considérée comme une des bases les plus secrètes de l'armée américaine, c'est aussi la plus connue. Les spéculations vont bon train sur ce lieu. Il hébergerait des petits hommes verts ou gris - demandez la différence à Fox Mulder - et servirait de laboratoire pour des expérimentations sur nos invités ou prisonniers venus des étoiles. Mais dans *Area 51*, c'est une réalité. Et ce qui y est caché n'a pas l'intention de le rester. En tant que Marines, vous êtes envoyé afin de régler ce problème. Préparez-vous à vendre chèrement votre peau face à ces ennemis d'un autre monde. Heureusement



vous disposez d'un arsenal conséquent. Alors n'hésitez pas à vous en servir.

### CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE

Vous n'avez qu'un seul but : nettoyer le secteur de l'invasion hostile. Pour avancer, vous devez vous débarrasser de tous les extra-terrestres présents dans la pièce. Ensuite, la porte vers la zone suivante pourra être ouverte. Protégez les arrières de vos équipiers et vous devriez passer chaque zone sans encombre.


### CHALLENGE

Le niveau de difficulté de la démo est très bas. Vous pouvez foncer dans le tas sans vous soucier des tirs ennemis. Aussi, votre défi consistera à tuer plus de trente extra-terrestres à coup de crosse. Le vrai problème sera de devancer le tir de vos alliés.



## Mercenaries

 **Dév. :** Pandemic **Éd. :** LucasArts  
**Nbre joueur :** 1 **Live :** Non

 **CONTENU DE LA DÉMO**  
Entrez au cœur de l'action et incarnez un mercenaire sans foi mais avec une loi : celle de l'argent. Utilisez l'arsenal mis à votre disposition pour accomplir les missions et engranger un maximum de blé. Il vous sera nécessaire pour demander du ravitaillement ou un soutien aérien. Si vous êtes amateur de la destruction massive, vous allez vous régaler. D'ailleurs le slogan de *Mercenaries* indique clairement la conduite à adopter : tout ce que vous voyez, vous pouvez le voler, le piloter ou le détruire, voire les trois. N'hésitez pas à refaire plusieurs fois cette démo en variant les plaisirs. L'expérience



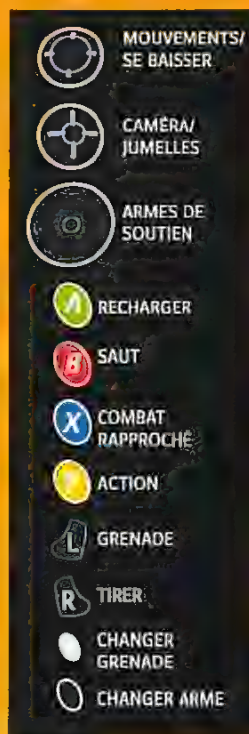
sera différente à chaque fois mais restera toujours aussi jouissive.

### CE QUE VOUS AVEZ À FAIRE

Vos principaux ennemis sont désignés par une carte à jouer. Pour cette démo, votre mission consiste à capturer ou tuer la Reine de Cœur, sachant que vivante, elle vous rapportera plus d'argent. Il faudra aussi détruire l'usine d'armement chimique. Débarrassez-vous de tous les véhicules à missiles Air-air. Cet objectif secondaire aura pour but de faciliter le support aérien. L'utilisation de toutes les armes importantes sera expliquée en cours de jeu.

### CHALLENGE

Vous avez réussi à provoquer un vrai carnage ? Réussissez la mission en utilisant une seule fois le support aérien, juste pour détruire l'usine.





DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

**08 926 88 926**

 0900 702 11

sur les réseaux 3615 ASTU et 3615 SOLU



**LA  
PLUS**




**GROSSE**

**BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES**



**3615 ASTU**  
**3615 SOLU**

NUDGE Interactive  3615 0,34 €/mn  
0892 0,34 €/mn  
0900 0,45 €/mn

**LA BANQUE N°1 EN EUROPE**

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)



# PlayLive

Restez en contact avec l'actualité du Xbox Live, de loin le moyen le plus convivial de jouer online.



↑ La subtilité n'est pas vraiment la marque de fabrique du titre.



↑ Les décors ne sont pas toujours en adéquation avec l'univers de la trilogie.

## Star Wars : Republic Commando

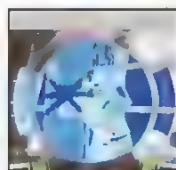
L'ombre de Battlefront plane sur un Republic Commando sans surprise.

Texte : Cédric Melon

Dev. : LucasArts / Ed. : LucasArts  
Genre : Action/Stratégie / Live : 16 joueurs max.

Autant le préciser tout de suite, le mode Live de *Star Wars : Republic Commando* est décevant. Exorcisé de toute comparaison fallacieuse avec d'autres titres qui ont fait (et continue de faire) leur preuve en réseau, la nouvelle licence *Star Wars* tient la route. Les temps de chargements sont relativement courts et il n'est pas bien difficile de trouver des joueurs à affronter. Même avec une configuration maximum de 16 joueurs en ligne, pour peu que l'ensemble des participants soit doté d'une connexion Internet moyenne, il n'y a pas de lag. Ne cherchez en revanche aucune originalité dans les modes de jeux proposés. Le classique Match à Mort, (ou Match à Mort en équipe) permet à tous les joueurs d'une même partie de juger de son niveau personnel... ou en équipe ! Selon le temps imparti, celui qui dégomme le plus d'adversaires (ou membres d'une autre équipe) est déclaré vainqueur. Le non moins classique Capture du Drapeau consiste à s'emparer de l'étendard de l'équipe adverse et de le rapporter à sa base. Chaque capture rapporte un point et c'est l'équipe qui en emmagasine le plus qui remporte la manche. Enfin, le mode Assaut oblige une équipe à défendre un territoire et une autre

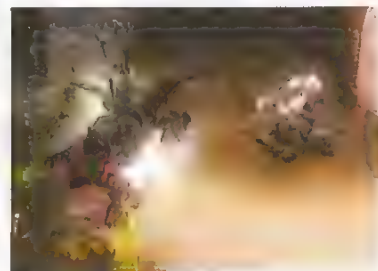
à attaquer. La Team qui attaque dispose, au début, d'un drapeau qu'elle doit hisser chez l'adversaire dans le temps imparti. À chaque succès, deux points sont marqués. Si l'équipe perd le drapeau sur le chemin de la base ennemie, le drapeau est rapatrié au point de départ après un court laps de temps. Dès que la défense réussit à contrer les assaillants pendant un round entier, elle marque un point. Les deux équipes attaquent à tour de rôle et le vainqueur est, évidemment, celui qui marque le plus de points au cours des différents rounds. Tous ces modes de jeux, les adeptes du Live les connaissent au travers d'autres titres passionnants (*Halo 2* pour n'en citer qu'un). En effet, *SW Republic Commando* souffre de son manque d'originalité (à l'inverse de *Battlefront*) et repose sur des acquis, qui avec le temps qui passe commence à s'émousser. L'environnement *Star Wars* (pas toutes les cartes hélas), les musiques, les personnages et les armes (sauf les sabres-laser) rappellent bien l'univers familier des deux trilogies. Seulement le titre ne profite pas du prestige de la licence. Sans aucun caractère, cet univers devient artificiel. Il fait du mode Live de *Star Wars : Republic Commando*, un FPS bourrin où seuls les inconditionnels de Lucas peuvent y trouver leur compte. On aurait aimé quelque chose d'un peu plus tactique, plus proche de ce qu'on peut trouver dans un jeu à la *Rainbow Six*.



**BONUS ET ARME**  
Contrairement à d'autres FPS, l'utilisation efficace d'un Sniper en Live sur SWRP relève de l'utopie. Les cartes ne proposent pas assez « d'open space » pour en faciliter l'efficacité. La multiplication de murs, d'obstacles et la proximité des autres joueurs sont un sérieux handicap pour les adeptes du zoom. Or, à bout portant, le fusil n'est pas ce qu'il y a de plus utile, à moins de s'en servir comme d'un bon vieux balai.



↑ Le titre est une réussite technique tant pour ses graphismes que pour sa maniabilité.



↑ Tous les personnages du mode Solo ne sont pas jouables en Live.

### Le verdict

Le mode Live de SWRC n'offre aucune originalité (à l'inverse du mode Solo), une option Coop en ligne aurait certainement atténué notre déception.

3/5

Test N° 39 - Note : 10/20



# Project : Snowblind

Quand cyberpunk rime avec carnage, le Live s'enflamme-t-il pour autant ?

Texte : Jean-François Mariotti

**Dev :** Crystal Dynamics **Ext :** Eidos  
**Genre :** Doom-like **X Live :** 16 joueurs max

Un *Deus Ex* en Multi, on n'aurait jamais cru ça possible. Même dans nos rêves les plus humides. Certes, dans le cas de *Project : Snowblind*, c'est essentiellement sous la forme d'un titre d'action survitaminé, d'où la moindre référence à l'univers de Warren Spector a été évacuée. Le genre de jeu à très bien se prêter aux modes Multi en fait, tant que l'ambiance cyberpunk, dense et désespérée, est conservée. Et pour ça, il n'y a pas grand-chose à redire : sur le Live, *Snowblind* conserve son identité et sa saveur particulière. On y retrouve les biomodifications du Solo, ainsi que toute la tripotée d'armes et de gadgets. À ceci près que, désormais, chaque joueur devra choisir une profession précise, chacune avec son lot de pouvoirs et de flingues. Jeu bourrin oblige, il ne faut pas vous attendre à beaucoup de finesse : il suffira d'évaluer votre degré de grosbillisme, avant d'opter pour l'une des six classes proposées. Au pire, vous pourrez changer en cours de partie. Inutile donc d'espérer des tactiques de haute volée pour le jeu en équipe, même si certains

équipements et capacités continuent d'offrir des combos sympathiques. En fait, à l'usage, on réalise que malgré tout son contenu cyberpunk, *Snowblind* est bien parti pour se jouer comme n'importe quel FPS de base sur le Live. Ni plus ni moins. Ainsi, durant le test, nous avons désespérément cherché



↑ Ces boucliers sont des atouts bien pratiques dans les couloirs.

des sessions dans les modes les plus intéressants : l'assaut tactique par exemple. Malheureusement, le plus souvent, faute de combattants, le joueur frustré ne pourra que rêver à ces affrontements plus scénarisés et stratégiques qu'à l'ordinaire. À l'heure actuelle, hors Deathmatch et Team Deathmatch, point de salut. Quel malheur, d'autant qu'on aimerait également essayer plus souvent les autres types de jeu : Démolition, Chasse... Mais rien, bernique. Évidemment, si en plus vous espérez parler français, l'espoir tient de la naïveté. Déjà qu'il est difficile de dénicher suffisamment de joueurs pour remplir ces maps gigantesques. Autant dire qu'à moins de 10 ou 12, vous risquez de vous chercher longtemps. Bref, *Snowblind* a beau conserver son ambiance cyberpunk unique, il demeure aussi un titre bourrin trop peu fréquenté. *Too bad !*

## Le verdict

Il manque des joueurs nombreux et ambitieux pour que *Snowblind* devienne accrocheur sur le Live. Ceux-ci ont sans doute préféré des titres plus majeurs

**3** / 5

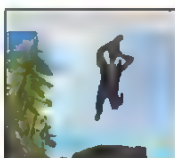
Test : N° 40 Note : 17/20



## Fantôme, vous avez dit Fantôme ?

Décidément, nos *Ghost Recon* deuxième formule font une nouvelle fois parler d'eux par l'intermédiaire d'un téléchargement. Vous découvrirez ainsi quatre nouveaux uniformes dont trois réservés aux *Ghost* et un quatrième pour le camp adverse. Quatre cartes inédites : Bonfire, Bonfire Day, Mountain Pass et Missile Site. Et comme les gars d'Ubisoft ne

sont pas des tire-au-flanc, vous aurez aussi accès à trois autres modes de jeu : Double Siege, Thief et Coopération Hamburger Hill. Pour info, ce joli screenshot ci-dessus est tiré de la carte Mountain Pass ! Alors vous vous demandez si ce patch sera payant ou non. Souriez, il est bien évidemment gratuit, comme le premier. Ça change de l'époque *Rainbow* !



### CARTON ROUGE

La nouvelle est tombée. Depuis peu, les joueurs américains ont appris qu'ils allaient bénéficier d'une mise à jour visant à virer tous les « nombreux » bugs de *FlatOut* : écrans figés, déconnexions, etc... Notez bien « joueurs américains » puisque le reste du monde en sera privé pour des raisons qu'ils qualifient de financières. No comment. Mieux encore, une fois téléchargé, ces mêmes joueurs ne pourront jouer qu'entre eux, les deux versions du jeu n'étant pas compatibles. Merci qui ? À vous de voir.

## La Troisième Guerre mondiale continue sur le Live !

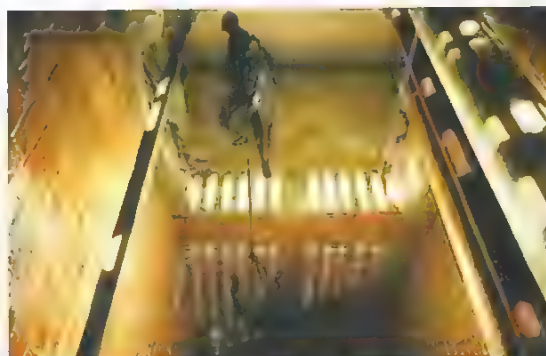
Bungie a bûché sévère pour vous concocter de nouvelles cartes et relancer l'intérêt de votre Doom-like de prédilection, *Halo 2*. Ainsi, dès le mois d'avril, un patch corrigera les derniers bugs. Il sera accompagné de deux cartes gratuites, Warlock et Containment, et de deux autres payantes, Sanctuary et Turf. Fin juin, l'équipe annonce cinq autres maps. Dans un premier temps, toutes payantes sous forme de téléchargement sur le Live ou disponible sur un DVD vendu en boutiques. Vers la fin de l'été, les plus patients les obtiendront gratuitement sur le Live. Nous n'avons à ce jour, que le tarif officiel des cinq cartes. Le DVD sortira ainsi pour la somme, nous éviterons le terme « modique », de 19,99 \$ au USA. Nous n'avons pas encore d'info pour le prix en Europe.







↑ Tous les nouveaux mouvements du Solo sont exécutables dans ce mode.



↑ La descente en rappel n'est désormais possible qu'avec l'aide de votre acolyte.



↑ Dans la tenue « officielle » d'Echelon 3, on croirait Sam Fisher !

# Splinter Cell : CT (mode Coop)

Tous les espions ne sont pas des animaux solitaires... voire des sociopathes comme Sam Fisher ! Certains, paraît-il, s'en tirent même nettement mieux à deux.

Texte : Jean-François Mariotti

Dev. : Ubisoft Ed. : Ubisoft  
Genre : Infiltration Live : 4 joueurs max.

Ah ! La coopération ! Un mode de jeu qui fait rêver, a fortiori sur le Live. Parce qu'il n'y en a pas pléthore, des jeux qui proposent ce délice-là. Et aussi parce que, il faut bien l'avouer, c'est sans doute une des expériences Multi les plus agréables qui soit. Avec cette formidable impression de se partager la vedette d'un bon film ou d'un bon roman entre potes. En tout cas, c'est exactement ce que l'on ressent sur le tout nouveau mode Coopératif de *Splinter Cell : Chaos Theory* (jouable à deux). D'abord parce qu'en quatre longues missions (une heure chacune), on y croise la trame de la campagne principale, et ça, ce n'est pas rien en termes d'ambiance. Non pas que le contexte scénaristique soit passionnant, ou même compréhensible, Tom Clancy oblige. Mais quel plaisir de tomber sur une communication radio d'un mystérieux

agent Fisher, dont vos deux espions n'ont évidemment jamais entendu parler, cloisonnement de l'information oblige ! Mais surtout, on trouve enfin dans SCCT un vrai mode conçu sur le thème de l'entraide. Ainsi, une multitude de passages sont réellement infranchissables sans l'aide de son acolyte : un mur à descendre en rappel, une caméra à désactiver pendant que l'autre passe, un fossé à franchir d'un bond, propulsé par votre indispensable allié... Pour accomplir une action combinée, saut ou autre, c'est souvent tout simple : il suffit pour les deux joueurs de se mettre en position d'une pression sur le bouton Noir. Évidemment, pour justifier ces tout nouveaux mouvements ou manœuvres à effectuer en duo, les développeurs d'Ubi ont dû concevoir une paire d'espions un peu moins performants que Sam Fisher. Ici, mieux vaut ne pas trop se séparer, ou alors uniquement de manière tactique, par exemple pour attirer un ennemi pendant que l'autre se glisse dans son dos. Inutile de préciser qu'une bonne entente entre les joueurs est à conseiller ! Ainsi qu'une

## MODE VERSUS

On passe très vite sur le Versus, parce qu'on se garde un peu de temps pour explorer à fond les nouvelles maps avant de vous faire un rapport complet. Notons juste que désormais les développeurs ont choisi d'imposer un tutorial. Ça fera gémir des dents les vétérans, mais après tout, même eux y découvriront des mouvements inédits. Et au moins ça obligera les newbies à maîtriser un minimum ce mode exigeant avant de se lancer sur le Live !

excellente communication, l'usage de la voix étant quasiment indispensable. Mais attention : si vous montez le ton dans le micro, les gardes pourront vous entendre... C'est du moins ce qu'avance le didacticiel, même si ça n'a pas forcément été si évident lors du test. Mais en fait, les seuls véritables bémols, ce sont les ralentissements, vraiment trop courants. En extérieur, ou dès qu'il se passe un peu trop de choses à l'écran, c'est flagrant, même si l'hôte de la partie s'en tire un peu mieux que le joueur invité. C'est franchement dommage, et ça met parfois votre espion dans une position délicate, surtout quand il se retrouve face à un ennemi. Un défaut à éliminer très vite d'un patch opportun ?

## Le verdict

Le mode Coop de SCCT est un exemple du genre, et il justifie en soi l'achat du jeu. Dommage que des ralentissements viennent parfois en briser le charme.

Test : N° 40 - Note : 19/20

4/5



# TimeSplitters : Future Perfect

Délire épileptique à consommer sans aucune modération !

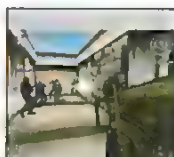
Texte : Cédric Devoyon

Dév. : Free Radical Ed. : Electronic Arts  
Genre : Doom-like Live : 16 joueurs max.

On vous prévient, jouer à *TimeSplitters* comporte des risques. Le plus dangereux sans doute, la crise de rire. Des robots, des momies, des humains à taille réelle ou pas plus hauts que trois pommes : les programmeurs se sont fait plaisir, et force est de constater que l'on ne s'ennuie pas. Pour une fois, votre viseur ne se limite pas au centre de l'écran, il doit aussi se concentrer sur le sol. Et se prendre une balle en pleine tête par un



Les parties ne manquent pas, le monde pullule de joueurs bourrins.



## ŒUVRE D'ART

Grâce à l'éditeur de cartes, laissez libre cours à votre imagination ! Même si après quelques essais, on se rend bien compte qu'il n'est pas facile de réaliser des merveilles. Sauriez-vous relever le défi ? Et pourquoi pas, participer à un concours de maps dans le MOX. Nous pourrions ensuite intégrer la meilleure dans un futur DVD. Chef, faut qu'on parle !

singe, ça n'arrive pas tous les jours ! Seize maps, seize joueurs, un bon point de départ pour un Doom-like qui a le mérite de proposer une grande diversité de modes Multijoueur. Des classiques Match à Mort ou en Équipes au Capture de Sac en passant par Assaut (détruire une base) et Prise du Sac, l'équivalent du mode Crâne de *Halo* dans lequel vous devez garder un Sac le plus longtemps possible. Objectif « délire total », les gars de Free Radical ont ajouté des modes décalés à l'image du Vampire où vous devrez tuer des concurrents pour augmenter votre espérance de vie, et Virus où votre cible brûle dès que vous la touchez. Le dernier en vie a gagné. Avec un total de douze modes, *TimeSplitters* n'a rien à envier à *Halo 2*. Toutefois, on note une prédominance de joueurs anglophones et un lag qui pénalise la visée, vos adversaires ayant tendance à se téléporter. Un détail que nous espérons voir réglé avec une éventuelle mise à jour.

## Le verdict

Laissez votre subtilité au placard. Ici, on utilise un fusil à pompe pour exploser les têtes. Action non-stop garantie. On regrette les quelques ralentissements.

Test : N° 40 - Note : 15/20

4/5

# Brothers in Arms : Road to Hill 30

La nouvelle devise des joueurs Live : patience est mère de sûreté.

Texte : Cédric Devoyon

Dév. : Gearbox Ed. : Ubisoft  
Genre : Action/stratégie Live : 4 joueurs max.

En dépit d'une prédominance de jeux bourrins en ce joli mois de mai, le Live n'aura pas épargné les tacticiens de la gâchette pour autant. *Chaos Theory* pour les planqués, *Brothers in Arms* pour les têtes brûlées. Commençons par détailler l'idée du jeu Solo. Vous êtes à la tête de trois soldats et pouvez donner des ordres à l'aide de la croix directionnelle. À l'inverse des habituelles simulations de guerre, votre visée tremble constamment, et l'on vous donne quelques indications à l'écran comme l'état psychologique de vos cibles : confiantes, elles sont bien protégées et par conséquent, prêtes à vous faire revivre le Débarquement de Normandie. Ou à l'inverse, inquiète, vous pouvez sortir les fusils en toute tranquillité. Les possibilités tactiques sont nombreuses. Une fois connecté, vous avez donc le loisir de vivre de nouvelles missions mais cette fois en deux contre deux. Deux jouent les Allemands, deux autres, les Américains. Chaque participant est à la tête de son petit bataillon. Vous devez ensuite jouer comme en Solo en prenant les ennemis à revers. Le Un

contre un est aussi disponible, mais le plaisir de jeu est moindre. Ne cherchez rien d'autres, *Brothers in Arms* a opté pour un Live des plus simpliste et il l'assume pleinement. Un regret : certains auraient peut-être aimé faire équipe avec trois autres amis, non contrôlés par l'IA du jeu. Ce n'est pas au programme.



Pensez à vous munir d'un traducteur, les Français ont préféré *Splinter Cell*.

## Le verdict

Plutôt avare d'idées, *Brothers in Arms* ne manque heureusement pas d'attrait. Pas une once de lag, le joueur conserve les qualités du jeu Solo, en Live.

Test : N° 40 - Note : 14/20

4/5



## TU DORS ?

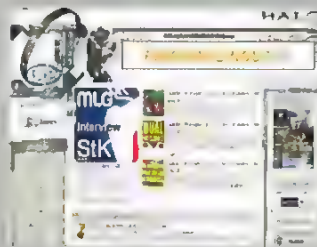
Une fois le serveur choisi, le temps de chargement est aussi long que pour charger tout un décor. On ne parle pourtant que d'un simple menu. Si la partie est pleine, chose qui arrive une fois sur deux, vous retournez à l'écran principal ! Quand la partie commence, vous avez droit à un deuxième loading particulièrement long. Optimisation, quand tu nous tiens...

## LES SITES PARTENAIRES

Ils sont jeunes et motivés, ils ne vivent que pour la Xbox (ou presque), ils vous attendent à ses différentes adresses :

marc b

Vous le savez, *Halo* fait partie des produits bas de gamme Xbox. Voilà pourquoi on vous conseille vivement de rejoindre ce site pour découvrir toute la vie du Master Chief !



Des questions existentielles sur votre Xbox ? Une envie de mater les vidéos des derniers jeux ? Quels sont les meilleurs clans du Live ? Vous connaissez l'adresse maintenant !

LEO GUERIN

On les aime pour leurs news, on les aime pour leurs tests, mais on les aime surtout pour la présence de nombreux forums dont un, consacré à votre mag' officiel de prédilection.

En plus de proposer des interviews et de nombreux tests, vous aurez la possibilité de souffler en participant à des enchères ! Qui sait, vous trouverez peut-être une rareté Xbox pas trop chère.

Que faire après une séance de Live ? Dans un décor assez sobre, l'équipe d'Xboxmatch vous invite à télécharger un max de goodies avec une prédominance de beaux fonds d'écran. Ah ! Kasumi...

Les fils de Snake infiltrent les réseaux du monde entier pour subvenir aux besoins des surfeurs. Toutes les dernières infos sur la Xbox et sa petite sœur, bien entendu, en Live !





# XPRIMEZ-VOUS

Vous êtes de plus en plus nombreux à nous lire et à nous écrire. Par courrier traditionnel ou par e-mail, nous recevons beaucoup plus de questions qu'il est possible de répondre. Nous tenons évidemment compte au mieux de toutes vos remarques et sélectionnons dans ces pages les questions qui reviennent le plus souvent et/ou celles qui sont les plus pertinentes.

Future France - MOX - Courrier  
101-109 rue Jean Jaurès - 92300  
Levallois-Perret

xboxmag@futurenet.fr

n'oubliez pas que notre  
forum est aussi à votre disposition  
sur [www.xbox-mag.net](http://www.xbox-mag.net)

## La lettre du mois

PAS UN PEINE À JOUER par MENADEL



Pourquoi il n'existe pas de jeux très très longs ? À part *Morrowind*, qui n'est pas super graphiquement... Est-ce qu'un jeu ne peut pas être long ET beau ? À 60 n-euro-nes le jeu, passer plus d'une semaine dessus c'est la moindre des choses !

**Xbox Mag :** Mais il y en a, plus d'un et dans plusieurs genres même ! D'ailleurs, la durée de vie est variable, en fonction du genre d'abord (un jeu d'action de 40 h c'est rare...), de leurs fonctions *Live* et aussi de leur capacité à donner envie d'y rejouer ou pas. Pour t'aider, voilà une petite liste non exhaustive des longs, durs, bien équilibrés et jouissifs que même Brandon valide : *Deus Ex : Invisible Wars*, les deux *KOTOR*, *Kingdom Under Fire : The Crusaders*, *Otogi 2*, *Ninja Gaiden*, *PGR2* et *Burnout 3*. De quoi rentabiliser temps, argent pour un plaisir prolongé ! Si tu n'es pas encore comblé, et que tu as le *Live*, faut-il encore te préciser que les *Halo 2*, *Splinter Cell*, *MotoGP*, *Top Spin*, *PES 4* et *DOA Ultimate* sont ultimes en ligne ?



### PAS MIEUX AILLEURS !

Je voulais vous demander si *Killzone* est prévu sur Xbox et si vous savez quand sortira le prochain *GTA*. Merci et continuez comme ça, c'est parfait.

DEMBIAL

**Xbox Mag :** Pour l'instant, rien d'annoncé quant à un portage, ce *Doom*-like futuriste finalement pas très évolué... Sincèrement, de notre point de vue, c'est un mal pour un bien, car dans le genre il y a bien mieux sur Xbox, à savoir *Halo 2*, *Project : Snowblind*, *Unreal Championship 2* pour ne citer que les plus prestigieux ! Pour le titre de Rockstar, le prochain est *GTA San Andreas*, et il est toujours prévu pour le mois de juin de cette année, donc plus longtemps à attendre.



TEMPS D'EFFORTS POUR...  
Comment peut-on donner une note de 19 à un jeu dont la durée de vie en Solo est de 10 heures ?

FABULOUS

**Xbox Mag :** On peut en faisant absolument comme tous les autres : le tester du mieux et le plus objectivement possible, et ensuite on fait une synthèse... Si tu fais référence à *Splinter Cell : Chaos Theory*, dont la durée de vie oscille entre 10 et 15 heures en Solo, mais entre le Coop et le Versus, on peut facilement compter le double. Pour faire simple, bref et ne pas énerver encore plus notre Corse décidément incompris, *Chaos Theory* a eu la note exceptionnelle de 19/20 parce que sur son ensemble, le jeu l'est aussi ! Tout simplement, dans sa catégorie, par rapport à la concurrence et étant donné le plaisir de jeu en continu, il mérite d'être parmi les meilleurs titres Xbox, ni plus ni moins ! Pour te dire, ici, que ce soit pour les fans de la série ou même les hermétiques à la combi de Sam, comme Stéph, ce troisième épisode a mis tout le monde d'accord. Une unanimité si rare, que dans ce cas, et dans son genre, *SC : Chaos Theory* est simplement le meilleur !



## Le coin des photos

Ce mois-ci, c'est la vitrine des fans hardcore, avec la superbe peinture murale sur *Halo 2* de Noël et l'incroyable collec' de R2-D2 de Didier, grande classe !



Didier



Noël



**WWW** **DES PRESSIONS OU DÉPRECIATION ?**  
Dans l'ensemble, la nouvelle formule du mag est plaisante, mais pitié : ne parlez pas de la Xbox 2 ! Elle arrive à une vitesse éclair, j'ai l'impression d'avoir acheté ma Xbox et *Halo* il y a un an à peine... J'espère quand même que la première génération a encore de l'avenir devant elle.

HITMANLUD

**Xbox Mag** : Si tu lis régulièrement le mag, tu auras remarqué qu'on t'a devancé, alors plus la peine de demander pitié ! De toute façon,

même si tout le monde ne parle que de ça comme tu dis, tout le monde fait surtout des spéculations sur pas grand-chose de concret, ce qui est aussi utile et intéressant qu'un livre de géopolitique signé Brandon... Rassure-toi donc, la Xbox n'est pas encore morte ni enterrée. Des jeux et des bons sont encore prévus, donc tu devrais pouvoir la rentabiliser comme il faut. Sans oublier qu'en aucun cas l'arrivée d'une nouvelle machine indique la mort immédiate de l'ancienne !

## VOTRE OPINION

Tous les mois, répondez sur [www.xbox-mag.net](http://www.xbox-mag.net), au sondage que nous vous proposons.

Pour quelle  
rubrique  
du magazine  
aimeriez-vous  
davantage  
de pages ?

Xclusif : 37 % 37 %

Xpress : 12 % 12 %

Xfiles : 14 % 14 %

SéleXion : 4 % 4 %

ProjeXion privée : 3 % 3 %

Play Live : 17 % 17 %

Xprimez-vous : 7 % 7 %

Rayons X : 6 % 6 %

Pour participer, rendez-vous sur notre site partenaire [www.xbox-mag.net](http://www.xbox-mag.net) et entrez votre vote. Vous avez jusqu'au 1<sup>er</sup> avril 2005 pour répondre au prochain sondage :

« D'après vous, quel est le genre le mieux représenté sur Xbox ? »

## Brèves

**Berberil** il est beau, surtout déguisé en ninja ! Le *MOX* est une ode à la pureté spirituelle... On lui a passé le message, il ne voit absolument de quoi tu parles... Pour la pureté spirituelle du *MOX*, c'est avec ou sans les « gens » à accents ?

**Brandon** a abandonné sa longue crinière d'ébène ? Quel choc ça a dû être... Que ses groupies se rassurent : il l'a abandonnée juste le temps d'une séance photo mémorable pour des couvettes qui lui vont comme des compliments à un pigiste !

**Constantine**, c'est nul ! Les jeux à licence, c'est jamais terrible...

Si **Constantine** est décevant, les jeux à licence ne sont pas tous mauvais ! *Riddick* et les *KOTOR*, se défendent bien, non ?



## ENVIES PAS ENVIALES...

Je voudrais savoir quelle forme aura la prochaine Xbox. Est-ce qu'elle ressemblera à une boule ? Je rêve aussi jour et nuit d'avoir une dédicace de Cyril Banebi et d'un Trooper ! Merci d'avance.

ROMARIC

**Xbox Mag** : Elle sera... différente ! En quoi, de quelle façon, couleurs et matières ? Nous n'en savons rien encore, Microsoft n'ayant encore rien dit officiellement sur son design. Alors, désolé si ça contrarie tes envies de boule... Qui sait, peut-être un losange à faces amovibles et transparentes ! Au pire, si tu veux vraiment voir une boule qui le fera peut-être jouer un jour, il y a sûrement plusieurs faux prototypes sur le Net. Certains y ont le talent de leur imagination... Parfois, on se dit que certains lecteurs ont de drôles d'idées, car à notre connaissance, Cyril Benny B. et son groupe de « rappeurs » belges ont arrêté leur carrière il y a bien longtemps... Pour arrêter de passer ton temps à rêver de tout et n'importe quoi, on peut peut-être te dépanner. On a un Cyril Berberil ici donc si son paraphe t'intéresse... Quant au Trooper, dès qu'on retrouve Yoda et Chewbacca qui ont disparu près de la machine à café un soir de bouclage, on s'en occupe !



## PRECISIONS...

Je voudrais simplement savoir s'il serait possible de faire un classement des contenus téléchargeables sur le Live, en indiquant les gratuits et payants. Merci d'avance.

XANDER123

**Xbox Mag** : Une bonne idée en théorie, sauf que dans la pratique, ce serait vite compliqué à gérer. Comme Xhaustif en son temps, à force d'avoir de plus en plus de références à mettre, ce genre de liste prendrait énormément de place, au détriment d'autres infos... Par ailleurs, si notre duo online (Brandon et Cédric Melon) fait bien son boulot, pour chaque jeu testé dans *PlayMore en Live*, la nature payante ou non des téléchargements est indiquée. Dans le cas contraire, ils devront s'infliger mutuellement des tortures physiques ou morales en punition, jusqu'à ce que Brandon comprenne (ça peut durer...) ou que Cédric arrête d'y prendre du plaisir...





# Soluce : Splinter Cell 3

## Chaos Theory

### Sommaire



Objectifs principaux, secondaires, bonus... Ça commence à devenir compliqué l'infiltration. Dans le doute, mieux vaut tout faire, de préférence sans tuer personne. Pas de médaille à gagner, mais au moins tout le monde sera content.



Le Phare, le Cargo, la Banque



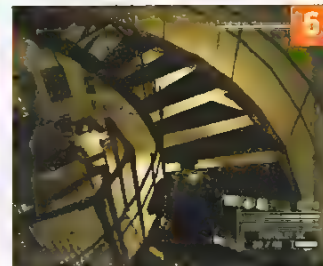
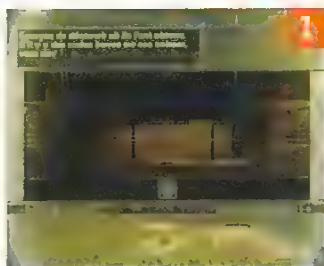
Le Penthouse, les locaux de Displace, Hokkaido



La Batterie, Séoul



Le Sauna, Kokubo Soshō



### LE PHARE

Approchez-vous du lampadaire pour apercevoir sur la gauche le chemin le plus confortable vers l'intérieur de la grotte. Après quelques acrobaties, vous arrivez devant un vieux pont de bois. Longez le mur de gauche pour vous frayer un chemin jusqu'à un petit coin aménagé, avec une échelle. Montez, et vous trouverez en haut votre 1<sup>re</sup> caisse à scanner sur la droite (1). Laissez le soldat faire pan-pan avec son jouet, et lorsqu'il se rapproche de sa cible filez vers l'escalier en face de vous. En haut des marches, plaquez-vous contre le mur de droite pour rester « invisible », et scannez la 2<sup>e</sup> caisse sur la gauche (2). Continuez à monter jusqu'à la salle de torture, et restez dans le coin à gauche pour assister à la scène. Vous passerez sans peine une fois que le dernier soldat sera parti s'asseoir à droite (3). Sortez, et suivez le couloir jusqu'à l'extérieur. Prenez alors à gauche, et profitez de la conversation entre les deux soldats pour vous rendre derrière la seconde tente. Découpez la toile, et entrez le temps de scanner la 3<sup>e</sup> caisse. Ressortez, et prenez le passage éclairé (ou non, si vous utilisez votre OCP) en face de vous. Scannez la 4<sup>e</sup> caisse posée sous le petit abri à gauche (4), puis grimpez sur le toit tout en écoutant la conversation des deux gardes sur la droite. Éteignez l'ampoule au-dessus de la passerelle voisine, et sautez dessus pour entrer dans le bâtiment. Le portable posé sur la table ne peut pas être piraté à distance à

### LA LAME DU GUERRIER

Il aura suffi que Sam ressorte son vieux couteau de la Guerre du Golfe pour qu'on lui laisse enfin une plus grande marge de manœuvre... Comme quoi la liberté s'acquiert bel et bien par les armes, mais il est tout aussi notoire qu'un grand poignard implique de grandes responsabilités : aucune méthode ne vous est imposée, mais si vous visez le 100 % à la fin de chaque mission, ne découpez rien d'autre que du synthétique ! Balles classiques, grenades à fragmentation et autres faiseurs de mort sont tout aussi proscrits. Bref, exploitez à fond votre scanner et l'OCP pour éviter le recours à la violence. En cas de force majeure, la prise du sommeil, l'électrocuteur et les farces de la caméra-glu demeurent autorisées.



l'aide du scanner : approchez-vous donc en silence pour récupérer les infos, et retournez en vitesse dans l'obscurité. Traversez la pièce, toujours en silence, afin de vous rendre dans la partie cachée derrière le rideau (5). Sortez, et profitez de la conversation entre les deux soldats pour descendre les marches sur la gauche. Scannez vite fait la 5<sup>e</sup> caisse contre l'escalier, puis continuez à descendre pour vous diriger tranquillement jusqu'au pont devant le phare. Un garde viendra assez vite y faire sa ballade : les non-violents devront attendre qu'il reparte, le distraire, ou encore éteindre la lampe dès leur arrivée pour traverser en vitesse (mais sans faire trop de bruit). Entrez dans le bâtiment pour surprendre une communication radio. Ramassez la bouteille en bas des marches, puis commencez à monter de façon à vous trouver assez loin de la scène, tout en gardant le matériel à portée de tir (6). Balancez la bouteille contre le mur au-dessus de la porte, pour éloigner le garde de sa radio avant de tirer dedans (dans la radio, hein, pas dans le garde. Sinon ça ne valait pas la peine) : objectif bonus atteint ! Montez alors jusqu'en haut du phare, en fouillant le meuble du premier palier si vous ne connaissez pas déjà le nom du bateau. Un dernier garde est posté au sommet : attendez que le projecteur du bas vous soit passé au-dessus de la tête, et sortez de votre trou pour atteindre l'interrupteur. Éteignez, débarrassez-vous du soldat, et demandez l'extraction.





### LE CARGO

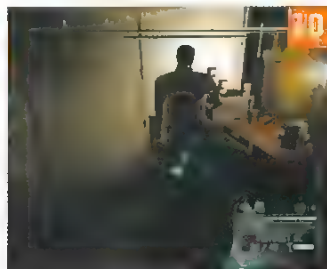
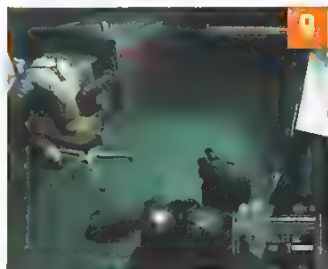
Longez le pont côté tribord et descendez en douceur l'escalier situé au bout. Entrez dans la soute, et adossez-vous au mur dans le coin gauche pour passer dans la suivante : placez un mouchard sur la 1<sup>re</sup> caisse d'armes, juste devant vous, puis montez à l'échelle. Empruntez le conduit situé dans le coin de la pièce



du fond pour atteindre la salle des machines. Activez la pompe sur le panneau de commandes (7), et prenez la porte juste derrière la machinerie. Vous arrivez alors dans un long couloir : entrez dans la soute à droite pour escalader les caisses et lire le B/L sur celle du dessus. Redescendez : deux soldats viennent d'investir le couloir, mais vous avez le temps de descendre par la trappe à droite pour leur passer dessous. Remontez au bout pour atteindre la salle des moteurs. Allez vers l'escalier situé contre le mur de droite, et utilisez l'OCP pour éteindre l'ampoule à l'étage. Montez et retraversez la salle pour monter quelques marches de plus, puis dirigez-vous vers la sortie, menant au pont supérieur. Un garde y fait la navette entre l'escalier (8) et la pièce située au fond à droite, que vous devez rejoindre le temps de marquer une 2<sup>e</sup> caisse. Retournez ensuite à l'escalier

pour monter jusqu'au bureau, occupé par deux gardes. Laissez le premier sortir, puis intéressez-vous à l'ordinateur du second (9), ou même au meuble dans son dos. Prenez ensuite la porte d'en face, pour passer devant l'infirmerie et ressortir de l'autre côté du pont. Marquez la 3<sup>e</sup> caisse sous l'escalier, puis montez d'un étage pour suivre le couloir menant au réfectoire (éteignez la lumière à l'OCP avant d'ouvrir la porte). Laissez les gardes se disperser après la conversation, et allez dans la cuisine (à gauche) pour marquer une 4<sup>e</sup> caisse. Empruntez ensuite le couloir pour prendre la porte sur la gauche. Montez : vous trouverez en haut une 5<sup>e</sup> caisse d'armes, et les cabines de l'équipage. Suivez le couloir jusqu'au bout et montez l'escalier en silence : arrêtez-vous à mi hauteur, et attendez que le pilote ait changé de place avant de saisir le capitaine.

Interrogez-le durant le trajet retour jusqu'à l'une des cabines vides. Déposez-y son corps, et passez dans le couloir voisin pour y trouver votre cible. Attendez dans le couloir, et saisissez-la lorsqu'elle aura pris la commande de ses deux gardes du corps (10). Repartez avec, interrogez-la (objectif bonus), et abattez-la dans l'une des cabines. Reprenez l'escalier à gauche pour sortir par la porte située juste derrière le pilote. Deux gardes discutent derrière vous à l'étage, mais méfiez-vous surtout de celui qui patrouille du côté gauche (11), car c'est par là que vous devrez passer pour atteindre l'arrière du navire. Descendez la grande échelle, faites quelques pas vers la droite et enjambez la rambarde pour atterrir près de la 6<sup>e</sup> caisse d'armes. Remontez ensuite à la petite échelle, pour suivre le balcon jusqu'au bout et fuir à bord de la chaloupe.



### LA BANQUE

Jouez avec les lumières pour vous frayer un chemin le long de la banque, en vous méfiant de la caméra située juste avant l'échelle menant au toit. Montez, et entrez dans le petit abri fermé à clé pour couper le verrouillage magnétique des fenêtres. Descendez alors à la corde par la seule fenêtre ouverte, et utilisez votre scanner sur un des ordinateurs pour désactiver les rayons (12). Avant de vous intéresser aux deux portes à côté du garde assoupi, faites un crochet par la réception, en passant par la droite afin de pouvoir pirater l'ordinateur à distance. Téléchargez votre 1<sup>er</sup> faux e-mail, puis retournez dans la salle précédente pour prendre la porte de gauche. Attendez que le garde entre dans les toilettes à droite, puis prenez la porte du fond en évitant la caméra. Piratez l'ordinateur derrière le guichet à travers le parloir (13), envoyez un

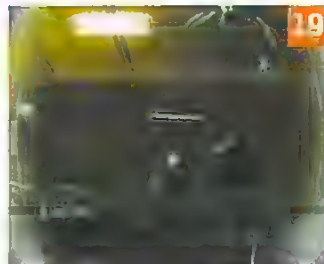
2<sup>e</sup> faux e-mail, et montez les escaliers. Téléchargez-en un 3<sup>e</sup> dans l'ordinateur à droite, puis accrochez-vous à la frise sur le mur de gauche pour passer au-dessus des lasers. Suivez de près (ou attrapez) le garde de la seconde salle pour atteindre la salle de surveillance, en vous méfiant de la caméra cachée sur le mur de la petite salle de repos. Laissez le garde entrer, puis suivez-le. Autorisez l'accès au coffre grâce au

digipad à côté de la porte, piratez l'ordinateur situé juste en face (14) pour y télécharger un 4<sup>e</sup> faux e-mail (mais laissez la ventilation), et utilisez celui de gauche pour désactiver toutes les caméras. Effacez aussi leurs archives (objectif bonus), puis sortez pour visiter les bureaux au bout du couloir : piratez la première serrure, crochetez la seconde, et téléchargez un 5<sup>e</sup> faux e-mail sur le PC du président. Validez

la 2<sup>e</sup> autorisation sur le digipad derrière le bureau, puis sortez par la fenêtre pour descendre dans la cour. Montez les marches, et utilisez le conduit sous la caméra (désactivée) pour entrer dans le bureau du trésorier. Validez la 3<sup>e</sup> autorisation, fouillez le meuble (objectif secondaire), et envoyez un 6<sup>e</sup> faux e-mail. Sortez par la porte, pour vous approcher de la salle de surveillance juste en face. Piratez l'ordinateur à travers le parloir (15), envoyez un 7<sup>e</sup> faux e-mail, puis continuez à droite pour entrer dans la salle des coffres. Récupérez l'équipement dans le casier à gauche, utilisez l'ordinateur, puis descendez l'escalier pour arriver devant le coffre. Posez votre outil de crocheteage sur l'une des deux serrures, et crochetez l'autre, mais attendez que le voyant cesse de clignoter après chaque clic avant de continuer. Placez alors votre explosif sur la porte, et éloignez-vous pour la faire sauter. Entrez, piratez l'ordinateur, téléchargez votre 8<sup>e</sup> e-mail et ouvrez la cage à droite pour récupérer son contenu. Avant de ressortir, désactivez le rayon laser caché sur la tranche de la porte (16), détectable en vision thermique. Remontez à l'escalier, et suivez le couloir à droite après la salle de surveillance pour prendre la porte de sortie (sous la caméra). Vous arrivez alors à côté de l'échelle, et n'avez plus qu'à retourner dans la cour de départ, pour procéder à votre extraction par le mur à droite du portail.







### LE PENTHOUSE

Chahutez les projecteurs pour vous frayer un chemin jusqu'à l'entrée de l'immeuble, à droite dans le parking. Prenez le couloir de gauche pour trouver l'ascenseur (17), et grimpez sur le toit de la cage : commencez à monter par l'échelle, puis laissez-vous déposer au grenier, gardé par un seul soldat. Sortez de l'ascenseur, et prenez l'escalier pour atteindre le toit, gardé par trois soldats faciles à distraire (18). Prenez alors l'échelle à côté de la grande enseigne publicitaire (que vous pouvez éteindre), et utilisez le câble pour atteindre l'immeuble d'en face. Passez sur le balcon voisin, et interrogez le garde avant d'entrer dans le bâtiment. Découpez la bâche pour atteindre la pièce de droite, et en prime distraire les deux gardes alors que vous empruntez le conduit. Rejoignez alors la pièce du

fond, à droite, pour pirater l'ordinateur et récupérer les plans (objectif bonus). Sortez par la porte fermée au bout du couloir, et passez en vision nocturne pour repérer le champ de la caméra à infrarouges devant l'escalier. Désactivez-la, le temps de graver les marches pour prendre la porte de gauche. Utilisez l'OCP sur la radio pour distraire le soldat, traversez la pièce, et piratez la 2<sup>e</sup> caméra sur le balcon. Entrez dans la cuisine, en vous méfiant du garde qui patrouille le long du couloir. Il y a une 3<sup>e</sup> caméra à pirater juste à l'entrée du couloir de droite (avec l'ascenseur), et une 4<sup>e</sup> au fond du salon, à droite du téléviseur. Montez en silence l'escalier vers la chambre de Zherkezhi, et piratez son PC ainsi que la 5<sup>e</sup> caméra, située sur le mur de gauche. Traversez la pièce pour vous diriger vers la serre : écoutez la conversation (19),

et planquez-vous à droite de la porte. Lorsque le soldat sort, rattrapez-le pour le cuisiner (objectif secondaire). Entrez ensuite dans la serre, le temps de pirater la 6<sup>e</sup> caméra, puis retournez dans la chambre pour mettre le nez le vestibule, à droite derrière la 5<sup>e</sup> caméra (20) : ouvrez la porte, et suivez le couloir pour trouver une petite salle avec un autre ordinateur. Récupérez-y les infos sur Dvorak, et faites demi-tour jusqu'au balcon où vous aviez piraté la 1<sup>re</sup> caméra : prenez alors la seconde porte, et traversez le toit pour atteindre un nouveau bâtiment, de préférence en éteignant la lumière (via le disjoncteur sur la gauche) en chemin. Le couloir est gardé par un soldat, souvent en plan juste derrière la seconde porte... Piratez la serrure au bout à gauche, et parlez au vieil homme jusqu'à ce qu'il vous invite à lancer le serveur : faites et placez-vous



entre les 3 blocs de droite. Utilisez la vision thermique pour savoir à quel moment les éteindre (la résistance vire au bleu, photo 21) : vous récupérerez les données dans le coin à droite, et n'aurez plus qu'à rejoindre une dernière fois la cuisine, pour emprunter le petit couloir à droite (sous la 3<sup>e</sup> caméra) et descendre dans la cage d'ascenseur.



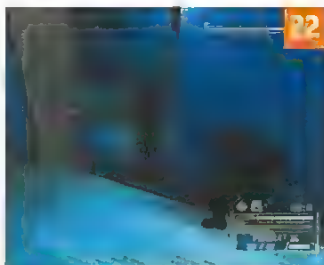
### LES LOCAUX DE DISPLACE

Coupez la ventilation depuis le panneau derrière le technicien pour pouvoir descendre en rappel le long du conduit. Suivez la canalisation, et utilisez votre caméra à travers la trappe pour espionner les deux hommes de la pièce du dessous. Suivez-les jusqu'au couloir, et entrez dans la salle d'opération à droite pour pirater l'ordinateur de la rangée du haut. Téléchargez votre spyware dans le serveur, puis piratez un autre ordinateur pour récupérer les infos que vous auriez pu louper lors de la mission précédente. Ressortez, et approchez prudemment de la porte sécurisée au bout du couloir (22). Suivez les deux acolytes : vous pouvez vous planquer derrière la plante pour scanner et pirater la mallette du cadre, mais l'opération reste facultative. Enjambez la passerelle à droite pour atteindre la salle de surveillance à l'abri des regards, et suivez le garde jusque dans les vestiaires : entrez à gauche dans la salle de gym, et attrapez le tuyau au plafond pour traverser la pièce jusqu'au 2<sup>e</sup> serveur (23). Téléchargez votre spyware, et récupérez l'algorithme d'accès au serveur (le même que sur le portable). Retournez dans la salle de surveillance : servez-vous du garde pour passer le scanner rétinien (24), mais aussi et surtout les rayons du couloir. En sortant, déposez votre victime dans l'obscurité de la pièce de droite, et attendez que l'un des deux

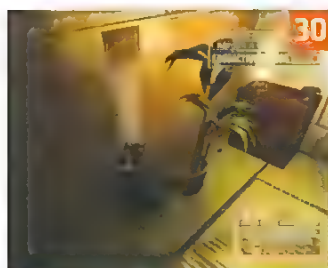
employés en sorte. Suivez-le jusqu'à l'escalier, et avant de monter piratez l'ordinateur de gauche pour récupérer les infos sur la tourelle (objectif bonus). À l'étage, piratez la serrure sécurisée à gauche, pour coller un spyware dans le 3<sup>e</sup> serveur avant d'emprunter le conduit sur la droite. De l'autre côté, prenez à droite et descendez dans la salle du serveur (25). Utilisez l'ordinateur grâce à l'algorithme, et dès l'ouverture des portes filez sur la droite pour vous

diriger furtivement jusqu'à la sortie. Vérifiez avec votre caméra qu'aucun garde n'est dans les parages, puis sortez prendre l'ascenseur en vous méfiant de la caméra située au-dessus. Montez au 3<sup>e</sup>, et en sortant faites quelques pas vers la droite pour apprendre le code d'accès aux bureaux de la direction (26). Repartez alors dans l'autre sens, pour suivre le couloir et vous installer en vitesse entre les fauteuils sur la gauche. Sortez vite votre scanner pour

enregistrer, à travers la cloison (27), la discussion en cours dans le bureau juste en face de vous (objectif secondaire). Poursuivez ensuite le long du couloir, pour trouver l'entrée, sous surveillance électronique, des bureaux la direction. Piratez alors la seule serrure sécurisée, et entrez dans le bureau pour utiliser l'ordinateur de droite. Retournez enfin dans le couloir, et prenez la porte anti-incendie sur la droite pour monter jusqu'à votre point d'extraction.



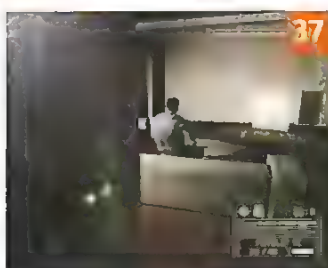




### HOKKAIDO

Grimpez sur les rochers situés sur la droite à hauteur du garde pour vous diriger discrètement vers le dojo. Un deuxième garde est déjà sur place : laissez-le allumer sa bougie, puis suivez-le discrètement dans la cour. Passez alors par la droite, longeant la cloison derrière les voitures (dont vous pouvez au passage scanner les plaques d'immatriculation, photo 28) pour rejoindre le bâtiment d'en face. Montez sur le ponton, et entrez à l'intérieur par la fenêtre de droite. Empruntez alors le conduit situé au pied du mur d'en face (29) : vous pouvez éventuellement chopper le garde patrouillant de l'autre côté, pour l'interroger sur les micros tout en facilitant vos futurs déplacements. Déposez alors le corps dans un coin tranquille (la zone autour du conduit semble avoir été prévue à cet effet),

avant de suivre le couloir vers la gauche. Pénétrez dans la pièce de droite, fouillée, sans succès par un deuxième garde (que vous pouvez laisser repartir sans risquer de retomber dessus). Le 1<sup>er</sup> micro à récupérer est pourtant bien sur place, non loin du téléphone (30) : la vision électromagnétique vous aidera à le repérer. Reprenez ensuite le couloir dans l'autre sens, pour repasser devant le conduit et prendre à gauche vers le rideau rouge. Regardez au travers en mode de vision thermique afin de vous assurer que la voie est bien libre : la pièce est surveillée par un autre garde, dont l'attention demeure néanmoins, le plus souvent, consacrée au chaudron de la salle voisine. Passez donc à sa droite (31) pour atteindre le balcon. Deux soldats se trouvent alors dans l'appartement voisin. Leur conversation vaut le détour, et vous permet d'investir



discrètement les lieux avant que l'un des deux ne ressorte. Utilisez alors votre EEV pour localiser le 2<sup>e</sup> micro (32) sur le mur d'en face (toujours près du téléphone) : retirez-le et filez dans les toilettes juste à droite pour emprunter le conduit situé sur la gauche (33), menant à la cuisine. Récupérez-y quelques munitions sur la table, et éteignez la lumière avant de sortir dans le jardin. Longez la cloison sur la gauche, et éteignez avec votre OCP le lampadaire situé dans le coin face à l'entrée du temple, histoire de passer sans casse. Suivez alors le hall jusqu'à la pièce principale (avec la statue) : une réunion importante se tient dans la salle située au bout du couloir de droite, mais vous pouvez retarder le script : profitez de l'absence de gardes pour visiter la pièce du fond à droite, donnant sur la chambre où vous trouverez le 3<sup>e</sup> micro. Sortez alors par la porte située juste à gauche, pour vous retrouver devant la salle où la réunion a lieu. Glissez-vous alors dans la petite ouverture à droite de la porte, histoire de profiter de la conversation (34), puis sortez de l'autre côté. Attendez que le dernier soldat ait quitté les lieux pour aller chopper Nedich à travers la déco de la pièce du fond (35). Interrogez-le, puis cachez son corps dans un coin avant de retourner dans la pièce principale, désormais visitée régulièrement par deux gardes. Empruntez le conduit situé dans le coin

à droite derrière la statue, pour redescendre près du terrarium. Vous devez en faire le tour pour rejoindre le couloir situé de l'autre côté. Entrez alors dans la chambre à droite : récupérez-y le 4<sup>e</sup> micro à côté du lit (36), et ressortez pour entrer par la droite dans le salon (37). Retirez le 5<sup>e</sup> micro sur le mur derrière le canapé, et allez enfin jusqu'au bout du couloir à gauche. Éteignez la lumière pour sortir sans crainte, et rentrez dans le bâtiment d'en face par la porte du bas. Éteignez là encore la lumière : le temps qu'un des gardes descende pour rallumer, vous aurez traversé la salle, récupéré le 6<sup>e</sup> et dernier micro à droite du lit, et commencé à attendre à côté de l'escalier pour vous préparer à monter. Une fois à l'étage, retraversez la pièce pour emprunter la porte sur la gauche, et suivez le couloir jusqu'à la petite pièce derrière le rideau rouge (38). Utilisez le conduit pour atterrir sur le toit en face de la maison de thé. Observez la scène, puis traversez la cour pour entrer en silence dans le bâtiment. Sortez par la porte de la pièce voisine pour retrouver la cour de départ (avec les deux voitures dont vous pouvez encore scanner les plaques, si ce n'est déjà fait). Frayez-vous alors un chemin entre les gardes pour retourner dans le premier dojo : ressortez de l'autre côté afin de rejoindre le point d'extraction, à savoir votre point de départ.





39



40



41



42



43



44



45



46



## LA BATTERIE

Descendez à la corde, puis laissez-vous tomber dans la tranchée à l'avant de l'un des camions (39). Après quelques virages, vous arriverez dans un bureau à l'intérieur de l'avant-poste. Sortez en silence, et ignorez le couloir sur la droite (qui vous ramènerait au hangar de départ) pour entrer dans la grande salle au bout à gauche. Notez que le soldat du bureau que vous venez de quitter fait parfois la navette entre les deux pièces pour se rendre jusqu'au distributeur de boissons : restez en dehors de cette trajectoire, et déplacez-vous en silence jusqu'à la petite salle située dans le coin gauche (40), afin de récupérer les registres de réparation dans l'ordinateur du garde. Passez ensuite dans le couloir au fond à droite, et traversez le dortoir en silence. Utilisez votre câble optique sous la double porte pour vous assurer que la voie est libre avant d'entrer, et méfiez-vous également de la caméra sur le mur de gauche. Prenez à droite pour vous rapprocher de la porte à côté de l'escalier : éteignez la lumière pour pouvoir crocheter la serrure en vitesse, et entrez dans la salle pour récupérer les registres de réparation contenus dans l'ordinateur du fond (41). Ressortez : vous pouvez rejoindre le hangar suivant en descendant l'escalier, ou en utilisant la trappe située derrière les étagères de l'autre côté de la pièce. Cette dernière a l'avantage de vous faire sortir non loin du panneau que vous devez trafiquer pour expédier le missile dans la soute (42). Avec un bon timing, vous pouvez dès à présent repasser de l'autre côté de la remorque en rampant dessous, et dès que le garde s'en éloigne, grimpez sur la cabine pour vous suspendre à la poutre métallique au-dessus. Vous n'aurez alors plus qu'à suivre le trajet du missile pour traverser la salle jusqu'au centre de contrôle (43). Il reste toutefois plus prudent d'éteindre



47



48



49

au préalable la lumière, via le second panneau électrique situé contre le mur de gauche derrière les caisses : vous éviterez ainsi le regard des gardes, mais aussi de la caméra installée en haut du mur, à gauche du premier panneau électrique. Une fois de l'autre côté de la salle, laissez-vous tomber par étapes pour atterrir dans le couloir du centre de contrôle, reliant les deux salles de contrôle des lance-missiles. Sautez dans la trappe sur la droite, et trafiquez les deux panneaux pour ouvrir les accès aux hangars est et ouest, situés de part et d'autre de votre tranchée. Remontez par celui de gauche (ouest), et approchez-vous doucement du soldat concentré sur son missile. Trafiquez l'ogive (objectif bonus, photo 44), puis désactivez la caméra au-dessus de l'escalier pour pouvoir franchir la porte de la salle de contrôle du lance-missiles ouest. Traversez-la, de préférence en longeant le mur de gauche pour limiter les risques de vous faire remarquer par le garde patrouillant le long du couloir central. Montez alors par la trappe dans le coin gauche (45), pour y suivre un conduit menant au-dessus de la cage de l'ascenseur. Trafiquez le panneau pour monter à l'étage, et rampez le long d'un second conduit pour sortir, prudemment, du côté de la salle de commandement (46). Longez en silence le mur de gauche pour observer la scène, puis allez récupérer les registres

de réparation sur le premier ordinateur à l'étage (impossible de le pirater à distance). Entrez enfin dans le bureau du colonel nord-coréen pour l'interroger (objectif bonus), puis reprenez le trajet inverse pour retourner dans le hangar ouest. Rendez-vous alors dans la partie désormais accessible sur la droite, pour arriver à l'extérieur, à proximité du lance-missiles ouest. Approchez-vous-en, en vous méfiant du soldat et de la caméra placée juste au-dessus de l'escalier de droite. Grim vous indiquera alors la marche à suivre : descendez dans le bunker pour trafiquer le panneau de maintenance sur lequel travaille l'un des deux soldats (47), et utilisez également l'ordinateur de droite pour récupérer vos derniers registres de réparation. Ressortez et utilisez l'ordinateur à l'arrière du lance-missiles pour accéder à son BIOS (48). Retournez alors au hangar ouest et descendez dans

la tranchée pour utiliser le raccourci jusqu'au hangar est. Trafiquez la seconde ogive (objectif bonus, photo 49), puis désactivez la caméra de surveillance avant de vous diriger vers le lance-missiles est, dont vous devrez forcer l'accès en tripotant le panneau électrique de la grande porte. Dès l'ouverture, descendez en vitesse l'escalier sur la gauche pour entrer dans le bunker : récupérez les codes d'annulation sur le 3<sup>e</sup> ordinateur, le seul accessible sans effort (50). Ce n'est pas encore tout à fait terminé : vous devez vous dépêcher de rejoindre la salle de contrôle du lance-missiles est, via le hangar (donc en vous méfiant toujours de la caméra). Entrez les codes d'annulation dans l'ordinateur de gauche, après quoi vous pourrez enfin retourner près d'un des lance-missiles, pour procéder à votre extraction via la falaise (51).

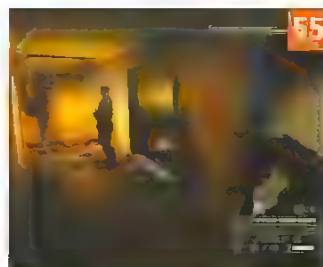
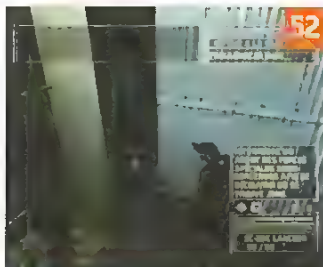


50



51





## SÉOUL

**Partie I :** Descendez de l'immeuble en rappel et approchez en douceur de la mine murale (52) pour la récupérer. Escaladez alors la barrière, et attendez qu'un des soldats parte chercher un coin tranquille pour le saisir et l'interroger. Stoppez la propagande en trafiquant le 1<sup>er</sup> boîtier à gauche des poubelles, puis grimpez à la gouttière située derrière la bombe au bout de la ruelle. Attrapez le rebord de la passerelle voisine, et descendez à l'échelle de l'autre côté : vous voilà tout près du CC mobile, gardé par deux soldats. Contourner le circuit du 2<sup>e</sup> boîtier sur le mur à gauche du camion (53), et montez à l'arrière de ce dernier pour y utiliser l'ordinateur (objectif secondaire). Dirigez-vous alors dans le coin éclairé par l'incendie (54), récupérez la mine sur la caisse à droite de l'échelle, puis grimpez sur le toit. Contournez le 3<sup>e</sup> circuit et empruntez le conduit pour arriver juste au-dessus de la salle du serveur de la BDN : ouvrez la trappe et descendez récupérer en vitesse le disque dur avant de retourner au pied de l'échelle. Deux soldats investissent les lieux : passez dans leur dos et grimpez à l'étage. Vous serez vite rejoint par un soldat, tandis que deux autres sortiront de l'ascenseur que vous devez prendre, au bout du couloir à gauche de l'escalier. Attendez que le coin devienne plus intime (55), et prenez l'ascenseur pour monter sur le toit.

**Partie II :** Vous pouvez utiliser votre OCP pour neutraliser temporairement ces fichus drones de surveillance. Si vous loupez votre coup, vous pouvez encore vous retrancher sous l'abri situé dans le coin gauche le temps de recharger. C'est également ici que vous devriez cacher le corps du soldat patrouillant dans le secteur si vous décidez de l'assommer. Désactivez le 1<sup>er</sup> radar portable (56), puis utilisez le câble à sa droite pour glisser

jusqu'à l'immeuble voisin. Passez alors de l'autre côté de la grille et récupérez la mine murale sur la droite tout en veillant à ne pas vous faire repérer par le drone. Neutralisez-le le temps de rejoindre le toit d'en face en vous accrochant à la tuyauterie. Laissez-vous alors tomber sur le container, puis grimpez sur celui d'en face pour garder vos distances avec les gardes au niveau du sol (57). Vous pouvez d'ores et déjà désactiver à distance le 2<sup>e</sup> radar portable en haut de l'échelle face à vous, puis éteindre la lumière pour grimper en vitesse à l'étage. Croisez alors le garde en longeant le mur et laissez-vous finalement tomber à l'intérieur du bâtiment. Prenez la porte en face de l'ascenseur HS, pour arriver dans ce qui fut une salle de bain. Faites encore une fois attention au drone de surveillance et descendez en douceur de deux étages pour sauter sur la terrasse



d'en face. Faites-en le tour par la droite, et désactivez le 3<sup>e</sup> radar portable avant de prendre la porte à droite juste derrière. Encore une fois, descendez étage par étage, pour atterrir à côté de la bombe une fois que les deux soldats se seront séparés : intéressez-vous alors à celui qui tapote sur son portable, dans lequel vous trouverez les infos que vous cherchiez sur les drones de surveillance (objectif d'opportunité). Sortez par la porte ou par la trappe sur le mur de gauche (58), et gardez vos distances avec le soldat sud-coréen : laissez-le donc entrer dans le restaurant que vous venez de quitter, et profitez de la fusillade pour escalader la grille au bout de la rue. Vous arrivez alors en plein champ de bataille. Récupérez la mine murale juste après le container à ordures, puis tirez dans l'enseigne lumineuse juste au-dessus pour l'éteindre définitivement. Attendez que le passage se dégage pour filer vers la droite (59), histoire de vous éloigner de la fusillade et de grimper à l'échelle située dans la rue perpendiculaire. Depuis les hauteurs, dégommez les sources de lumière susceptibles de vous mettre en danger durant vos déplacements (notez que le tank n'en a cure : vous devez vérifier l'orientation de son canon pour savoir quand quitter votre planque), et frayez-vous un chemin jusqu'au bout de la rue pour grimper à l'échelle derrière le tank. Une fois



en haut, désactivez le 4<sup>e</sup> radar portable, et balancez une grenade à l'intérieur du tank (objectif bonus). Traversez l'immeuble sur lequel vous vous trouvez pour redescendre dans une autre rue surveillée par trois soldats et un drone. Évitez le contact, car les corps sont très durs à cacher aux drones. Concentrez-vous sur les lumières, et jetez éventuellement un œil dans le CC mobile stationné au carrefour (2<sup>e</sup> chance pour votre objectif secondaire, photo 60). Suivez la rue jusqu'au bout pour atteindre une petite ruelle menant au lieu du crash. Le tank posté sur la gauche est une vraie plaie : commencez par attirer les soldats piétons dans un traquenard et cachez les corps au fond de la ruelle par laquelle vous êtes arrivé. Montez à l'échelle sur la gauche (61), et balancez une grenade à l'intérieur du tank pour éliminer la menace (62) et atteindre votre 2<sup>e</sup> objectif bonus. Redescendez, et approchez du cockpit de l'avion pour recevoir vos nouvelles instructions. Ignorez-les : grimpez à la gouttière à gauche des poubelles, pour trouver le 5<sup>e</sup> radar portable à désactiver (qu'un bon tireur pouvait aussi dégommer depuis le sol). Allez ensuite ramasser l'un après l'autre les corps des deux pilotes (62) pour les mettre en sécurité dans la ruelle. Grimpez enfin au sommet de l'échafaudage. Désignez votre cible à l'aide du scanner pour finir la mission.







### LE SAUNA

Faites diversion, ou utilisez tout l'OCF pour éteindre la lampadaire le temps de mettre la 1<sup>re</sup> ligne téléphonique, dans l'angle à droite, sur écoute. Avancez ensuite jusqu'au bout de la rue, en longeant le plus possible le mur de droite. Descendez dans les égouts, pour remonter par le sous-sol du bâtiment, que vous avez le temps de traverser avant que le garde n'allume la lumière. Passez alors derrière les bacs à linge à droite, et utilisez l'OCF sur le ventilateur (voire l'ampoule) pour pouvoir rester caché durant le reste de votre trajet vers l'escalier de la sortie. Ouvrez la porte en haut des marches, et faites le tour par la droite pour atteindre sans encombre la porte de la remise dans le coin gauche. Assurez-vous que personne n'est déjà à l'intérieur et entrez pour y emprunter le conduit menant à la réception (64). Patientez jusqu'à la fin de la conversation en piratant, à travers le rideau, l'ordinateur à droite du comptoir. Désactivez les caméras, bien qu'il reste plus intéressant de passer par l'extérieur pour vous rendre à l'étage : éteignez la lumière, et sortez pour grimpez sur l'abri à droite. Longez le mur, escaladez le poteau, et passez de l'autre côté de la rue en glissant le long du câble. Accrochez-vous alors au rebord de la fenêtre (65), et attendez que le civil reparte se coucher pour entrer dans la chambre. Attendez qu'il s'endorme, ou questionnez-le pour connaître le code du bureau, puis utilisez votre caméra avant de sortir dans le couloir. Entrez dans le bureau verrouillé sur la droite. Fouillez le meuble, utilisez l'ordinateur, et empruntez le conduit donnant sur la pièce voisine afin d'y espionner les deux soldats. Piratez leurs ordinateurs, récupérez les infos (objectif secondaire), et retournez à la réception. Reprenez le conduit, puis sortez de la remise par

la même porte pour prendre le couloir sur la gauche (66). Vous arrivez alors dans les vestiaires : évitez le garde, ou éteignez la lumière pour passer sans peine et prendre à gauche vers la piscine, quitte à découper la bâche pour passer au travers. Deux gardes patrouillent autour du bassin (vide) : éteignez le néon à l'entrée pour filer droit vers l'échelle en face. Redescendez au bout de la salle, juste devant la sortie et la 2<sup>e</sup> ligne téléphonique. Continuez votre route jusqu'aux bains froids, dont il vaut mieux faire le tour par la droite pour rejoindre la sortie sans tomber sur l'un des deux gardes. Les bains de vapeur s'avèrent plus périlleux en raison de la tourelle placée à l'autre bout : filez tout de suite à gauche en entrant, pour plonger la salle dans la vapeur au moyen de la valve dans l'angle. N'utilisez aucune lunette, mais coupez par les bassins (67) pour éviter de croiser le garde. Longez ensuite le mur du fond vers la droite jusqu'à la sortie. Vous arrivez alors dans la zone des bains privés. Piratez la 3<sup>e</sup> ligne téléphonique derrière le comptoir, puis plaquez-vous au mur de droite dans le couloir pour passer dans le dos du garde et suivre un deuxième couloir sur la gauche (68). Procédez de la même façon, et écoutez la conversation une fois au bout. Utilisez alors le conduit au pied du mur juste en face de vous pour arriver dans un bassin tout près du lieu de réunion. Empruntez un deuxième conduit, en haut derrière la baie vitrée, pour espionner la rencontre avec votre scanner. Profilez-en pour pirater l'ordinateur portable (objectif bonus). Après la scène, ressortez et réempruntez le conduit du bassin pour retrouver le grand couloir. Évitez la fusillade en prenant à droite, puis à gauche pour ainsi faire le tour et atteindre les douches. Faites d'abord un crochet sur la gauche pour visiter la salle de la réunion (sous surveillance électronique)



et récupérer quelques munitions (69). Allez ensuite aux douches, et récupérez la mine sur le mur de gauche juste à l'angle. Sauvegardez : trois soldats de choc tiennent une embuscade dans la grande salle suivante, munis de lunettes infrarouges et de masques à gaz... La caméra-glu peut encore faire diversion, mais le meilleur allié reste la grenade flash : lancez-en une première pour vous cacher derrière le premier muret sur la droite (70), puis une seconde en plein milieu du groupe pour filer vers la sortie, au fond à droite (71), sans laisser le temps à quiconque de comprendre quoi que ce soit. Déminez soigneusement le passage jusqu'à la chaufferie. Une fois sur place, vous aurez bien assez de temps pour désamorcer les bombes, aussi ne cassez surtout pas la serrure à l'entrée pour ne pas alerter les ennemis qui investiront les lieux. Escaladez la grille à gauche,

puis redescendez l'escalier pour emprunter le petit passage sur la droite : la bombe est trahie par ses lumières clignotantes. Désamorcez-la, armez votre électrocuteur et regardez bien l'ombre en face de vous pour savoir quand vous pourrez sortir de votre trou pour le prendre en chasse (72). Enjambez la rambarde au-dessus de la 2<sup>e</sup> bombe (73) et désactivez-la. Sautez au rebord pour regimber sur la passerelle, et attendez dans le coin vos proies approchant lentement depuis votre lieu d'arrivée (74). La 3<sup>e</sup> bombe se trouve à quelques mètres de la sortie, sur une plate-forme accessible uniquement en sautant (75). Balancez une grenade flash sur la porte de sortie pour aveugler le dernier ennemi dès son arrivée sur place. Assommez-le et suivez le fugitif à travers le couloir jusqu'en haut, pour conclure la mission en même temps que la confrontation.





### KOKUBO SOSHO

Entrez dans le garage au bout de l'allée en actionnant simplement l'interrupteur sur la gauche. Passez alors en vision nocturne pour repérer la caméra infrarouge sur la droite : neutralisez-la pour aller crocheter la serrure de la porte de gauche et grimpez à l'échelle. Empruntez le conduit de l'autre côté de la passerelle, et vous terminerez votre course dans les toilettes du rez-de-chaussée : sortez sans tarder (il y a un garde dans l'un des cabinets), et suivez le couloir à droite. Éteignez l'un des néons pour atteindre la (très) grande salle sans trop de cérémonies, ou faites un léger détour par la réception située juste derrière : vous trouverez un conduit au pied du mur, non loin de la caméra de surveillance. Empruntez-le et vous ressortirez alors à droite du bureau (76). Piraterez l'ordinateur pour apprendre le code de la salle des serveurs et constaterez que deux Américains sont détenus dans la salle de presse, située au niveau 3. Montez les rejoindre (notez qu'à partir du mode Difficile, vous devrez créer une diversion avant de franchir les marches les plus éclairées), et suivez le couloir de gauche au 3<sup>e</sup> pour trouver un conduit vers l'intérieur de la salle de presse (77). Utilisez-le et approchez-vous des prisonniers. Leur adresser la parole vous paralysera durant toute la conversation : si vous désactivez la caméra de surveillance avec l'OCP, expédiez le dialogue de façon à pouvoir vous reculer avant de déclencher l'alerte... Autrement, faites simplement sauter l'ampoule au-dessus de leur tête pour ne plus avoir à vous soucier du tout de la caméra (l'un des gardes viendra se poster plus près de ses prisonniers, sans s'avérer véritablement plus gênant). Après la conversation, l'accès à la base de l'I-SDF, à droite à côté de l'escalier, sera ouvert. Ressortez donc

par le conduit pour rejoindre l'escalier et évitez les marches trop exposées en enjambant simplement la rambarde au niveau 2 : vous n'aurez alors qu'à vous laisser tomber sur le sol juste devant l'accès à la base (78). Utilisez le panneau sur la droite pour couper le courant et commencez à descendre l'escalator du côté droit. Préparez votre OCP : le hall du sous-sol est surveillé par deux soldats, épaulés par une caméra à infrarouges... Utilisez une caméra-glu pour éloigner (ou piéger) les gardes, ou procédez par étapes pour vous cacher d'abord dans le couloir à gauche des escaliers, puis en bas des marches. Piraterez le scanner rétinien (ou servez-vous des yeux de quelqu'un d'autre !), puis suivez le couloir. Crochetez alors la serrure de la porte au bout à droite : entrez pour récupérer en douce quelques munitions d'électrocuteur sur l'étagère à droite (79), avant de repartir ouvrir la porte de la salle des serveurs. Utilisez votre caméra à fibres optiques, en vision nocturne, pour savoir à quel moment vous pourrez entrer dans la pièce sans vous faire griller par l'une des deux caméras à infrarouges. Une fois à l'intérieur, piratez le scanner rétinien dans le coin droit pour libérer l'accès à l'ordinateur situé de la rangée du milieu. Utilisez-le (après avoir désactivé la caméra juste au-dessus) pour ouvrir la salle de guerre et récupérer le rapport de l'I-SDF sur les événements du sauna. Sortez, retournez jusqu'à l'escalier dans le hall du sous-sol pour prendre à droite vers la fameuse salle de guerre (80). Approchez par n'importe quel côté, pourvu que vous attendiez le départ du garde avant de vous lancer et que vous désactiviez la caméra avant de passer en dessous. Grimpez alors sur la plate-forme au-dessus du second garde (81), afin d'y emprunter le conduit et espionner la réunion. Utilisez votre scanner sur l'écran pour enregistrer

la conversation, puis sur le portable du général afin de le pirater. Vous pouvez désormais quitter votre conduit, puis la salle de guerre en prenant les mêmes précautions qu'à l'aller. En sortant, prenez l'ascenseur à droite juste en face de vous (82), et descendez jusqu'aux niveaux inférieurs. Quand l'ascenseur s'arrête, descendez par la trappe (83) et laissez-vous tomber

par étapes jusqu'en bas. Dégagez votre SC-20K équipé de l'électrocuteur et commencez à faire le tour de l'ascenseur de façon à neutraliser l'un après l'autre les trois soldats, ou contentez-vous de déminer le passage pour accéder au couloir suivant. Passez alors à droite de la rampe (84), afin d'éviter les lasers sur toute la longueur : vous arrivez alors, enfin, dans la grande salle du serveur : grimpez tout de suite sur la droite pour filer devant l'ordinateur, situé au bout contre le mur de gauche (85). Prenez le temps de le pirater pour faire une sauvegarde des données (objectif bonus) et placez votre charge. Débarrassez-vous des soldats qui ne vous ont pas remarqué (86), puis descendez dans la tranchée sur la gauche. Faites sauter l'explosif, et commencez à parcourir la tranchée pour ressurgir dans le dos des soldats venus sur place. Vous pouvez les électrocuter s'il vous reste des munitions, ou les ignorer et filer vers le bureau de l'amiral. Écoutez son speech, puis foncez dans la petite pièce de droite pour sauter dans la trappe et suivre la galerie. Vous ressortez alors à l'intérieur du bureau, et n'avez plus qu'à ramasser le corps et vous rapprocher de la vitre derrière le bureau (87) : placez une dernière charge d'explosifs, et éloignez-vous histoire de ne rien louper de la séquence de fin.





# Astuces & Codes

Les codes proposés sont tous vérifiés et vous permettent de finir ou de rallonger la durée de vie de vos jeux.

## BOB ET PATRICK : LE FILM

Bob et Patrick ne sont pas les plus fûtes des héros, aussi toute aide sera la bienvenue. Mettez le jeu en pause et, tout en maintenant les gâchettes L et R enfoncées, entrez les codes suivants :

Costume homme des cavernes pour Bob  
Costume homme des cavernes pour Patrick.  
Bob porte un short déchiré à l'arrière.  
Patrick porte un slip kangourou.  
Tous les mouvements sont débloqués.  
Vous obtenez tous les cœurs.  
Toutes les taches sont achevées.  
Tous les mouvements atteignent les améliorations maximum.  
Les points de virilité sont multipliés par deux



## BOB ET PATRICK : INVASION

Les Invids sont très coriaces. Mais avec les codes qui suivent, leur annihilation deviendra une partie de plaisir. Rendez-vous dans la rubrique Extras du menu des options et entrez les codes.

Vous tuerez vos ennemis en un seul coup.

Accès à tous les niveaux.  
Vous êtes invincible  
Munitions en nombre illimité.  
Armure de Lancer.  
Armure de Rand.  
Armure de Rook.  
Armure de Scott Bernard.



## TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2 : BATTLE NEXUS

Les tortues passent de nouveaux à l'attaque et ces codes leur rendront la tâche bien plus facile. Attention, ils ne sont pas effectifs en mode Tournoi. Entrez dans la rubrique des mots de passe.

Les codes sont des combinaisons de visages à reproduire dans l'ordre. Chaque lettre correspond à un personnage précis :

L pour Leonardo  
M pour Michaelangelo  
D pour Donatello  
R pour Raphaël  
S pour Shredder

### Codes de support

DRMSRLR : Votre tortue regagne doucement de la vie.  
RSRLRSM : Shurikens infinis.  
LSDRRDR : Invincibilité.  
SDLSRL : Vos attaques sont deux fois plus puissantes.  
DSRDMRM : Votre barre de vie reste toujours au maximum.  
LDRMRLM : Votre défense est multipliée par deux.  
MRLMRMR : Tous les bonus de santé sont remplacés par des pizzas qui vous régénèrent complètement.

### Codes malus

SDSDRLD : Les chutes sont mortelles.

SLSDRDL : La puissance d'attaque des ennemis est multipliée par deux.

RDSRMRL : La défense des ennemis est multipliée par deux.

RLMRDSL : Vous ne pouvez plus utiliser de shuriken.

DRSLLSR : Votre jauge de santé descend progressivement.

LRSRDRD : Vos ennemis vous tuent en un coup.

### Codes équipement

DSLDRDM : Une nouvelle tenue pour Donatello.

LMRMRDRD : Un nouvel équipement pour Leonardo.

MLMRDRM : Un nouveau costume pour Michelangelo.

RMSRMDR : Une nouvelle tenue pour Raphaël.

### Codes divers

SSSMRDD : Vous entendrez des bruits bizarres lorsque votre tortue se déplace.

MLDSRDM : Vous entendrez de nouveaux sons pendant votre partie.



## OUTLAW GOLF 2

Les golfeurs atypiques d'Outlaw Golf deviendront encore plus déjantés après l'utilisation de ces codes. En cours de partie, maintenez la gâchette L enfoncée pour les entrer.

B, Haut, Haut, B, Y, Haut : L'incontournable mode Gros seins.

B, A, B, Y, Back : Mode Grosses têtes

Bas, Bas B, Bas, Bas, X, Bas, Bas, A : La balle ne roule pas et ne rebondit pas.

Haut, Haut, A, Haut, Haut, B, Haut, Haut, X : La balle rebondit anormalement.



### Changer la taille de la balle

Entrez le code pendant que vous visez en maintenant la gâchette L enfoncée.

Haut, Haut, Haut, Back : La balle grossit

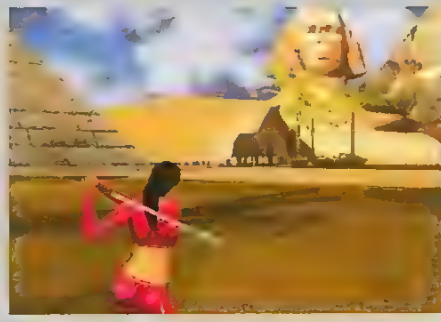
Bas, Bas, Bas, Back : La balle devient plus petite.

### Ces codes ne sont valables qu'en mode Exhibition.

Toujours en maintenant la gâchette L enfoncée pendant une partie, faites :

Blanc, Blanc, Noir, Noir, Y : Vous gagnez un token supplémentaire.

A, B, A, A, B, Blanc, B, A : Entrez ce code pendant la visée pour réaliser un drive parfait.





# DEAD OR ALIVE



# ULTIMATE™

Le plus beau jeu  
de combat du  
monde de retour  
sur Xbox



DEAD OR ALIVE  
ONLINE™

TECMO

100% GAMES

[www.xbox.com/fr-FR/deadoraliveultimate](http://www.xbox.com/fr-FR/deadoraliveultimate)



It's good to play together™

Dead or Alive Ultimate™ et Dead or Alive™ sont des marques déposées de Tecmo, LTD. Microsoft, Xbox, Xbox Live, le logo Live et les logos Xbox sont des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays. © 2003 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. \*Xbox, jouons ensemble.





\* 19 mai de l'An de grâce 2005. Ne ratez pas le rendez-vous avec l'Histoire...

## Les démos jouables



**Doom 3**  
Il revient directement de l'Enfer pour vous en faire baver.



**MotoGP URT 3**  
Vous allez enfin faire rugir votre moteur en plein centre ville.



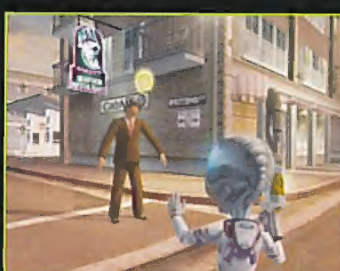
**Rugby 2005**  
Essai transformé de fort belle manière. Foncez dans la mêlée !



**CT Special Forces**  
Traquez les terroristes aux quatre coins du globe armés d'un arsenal dernier cri.



**Worms 4**  
Les vers de terre se font toujours la guerre à coup de moutons explosifs.



**Destroy All Humans!**  
On vous avait dit de ne pas fâcher Crypto, le cousin parano de ET.



**Lego Star Wars**  
Le plastique, c'est peut-être fantastique mais de là à en coller dans Star Wars...



**TELECHARGE**  
LES PLUS GRANDS JEUX SUR TON MOBILE !

# SPLINTER CELL

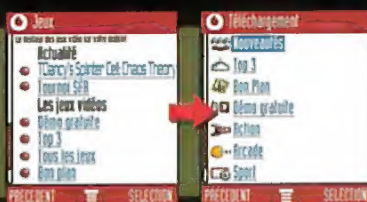
## CHAOS THEORY



sur **SFR** rubrique Jeux / Demo gratuite



**L'ennemi a changé.  
Surprenez-le !**



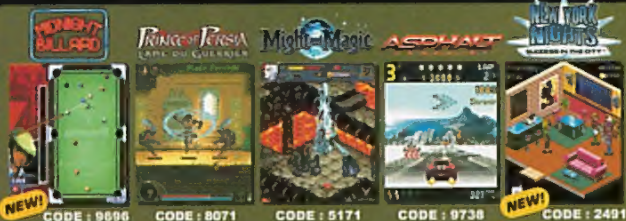
**POUR TÉLÉCHARGER DES JEUX  
SUR TON MOBILE SFR, C'EST FACILE :**


 **Connecte-toi au portail de ton mobile SFR,  
rubrique Jeux | Tous les jeux<sup>(1)</sup>**

**RETROUVE L'INTÉGRALITÉ DES JEUX GAMELOFT  
SUR TON MOBILE SFR** (1) Prix d'un jeu GFL : 3€, 5€ ou 7€

(1) Prix d'art joué DFM : 3€, 5€ ou 7€ selon le jeu  
A commander avant

◆ **COMPARISON WITH**



en partenariat avec  Remarque : ton mobile doit être paramétré pour le Wap.  
**Clients SFR :** Si ton mobile n'est pas paramétré Wap, tu peux appeler le 900 ou te rendre sur le site [www.sfr.fr](http://www.sfr.fr)

**Jeux disponibles sur plus de 120 modèles de téléphones couleurs Java**  
 Pour vérifier la compatibilité des jeux sur ton mobile, envoie COMPAT au 33123



Sharp GX20	Sony Ericsson T610	Sony Ericsson F500i	Nokia 3100	Samsung E310	Motorola V525	Siemens C65V	Sagem my V-55
---------------	--------------------------	---------------------------	---------------	-----------------	------------------	-----------------	------------------



**Tu n'es pas client SFR ? Télécharge aussi les jeux :**

► Par téléphone au **08 99 70 02 02\***  
**Munis-toi du code du jeu et suis les instructions**  
 Coût moyen : 3€\*\*

► Par SMS, envoie **JEUX** au **33123** **NON SURTAXÉ !**  
tu recevras un lien Wap vers notre catalogue de jeux  
\*1,35€ à la connexion puis 0,34€ par minute. \*\*Appel depuis un téléphone fixe.  
Pour toute question, rend-toi sur le site web de Gameloft / Rubrique Aide



**game**loft  
www.game/oft.com



# Faites le plein de style et d'adrénaline !

MISE EN  
SERVICE  
EN MAI  
2005

**Juiced**  
[www.juiced-racing.com](http://www.juiced-racing.com)



© 2005 THQ Inc. All trademarks, names, logos and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Developed by Juice Games Ltd. All rights reserved. Juiced and its respective logos and THQ and its respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, names and copyrights are property of their respective owners. Le catalogue des jeux proposés en téléchargement est susceptible de varier selon le mobile utilisé. Plus d'informations sur le site [www.sfr.fr](http://www.sfr.fr). Le téléchargement d'un nouveau jeu nécessite un débit de téléchargement de 3, 5 ou 7 K selon le jeu. Téléchargement + prix d'achat complet au Point Vente de l'opérateur.